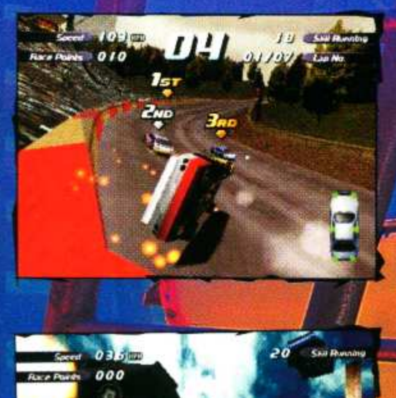


1/97
CYBERMEDIA
NINTENDO 64: SPIELE-UPDATE & GRETZKY-TEST
S 45,- / sfr 5,90 / Lit 8400 / fmk 27,-
hfl 7,30 / lfr 140,- / dkr 30,- / ptas 675,-
DM 5,90
MANIAC
VIDEOSPIELE OHNE KOMPROMISSE
PLAYSTATION-AUSBLICK
City of the Lost Children
Stilvolles Adventure von Psygnosis
Roadrage
3D-Action-Rennspiel von Konami
Viper
Der neue Hit vom "Tunnel B1"-Team
32-BIT-SPIELETESTS
77% Spot goes to Hollywood
74% Hardcore 4x4
87% Command & Conquer
77% Reloaded
86% Legacy of Kain
73% 2xtreme
Nur vom Feinsten
Spiele des Jahres
HIGHLIGHTS'96 / HOFFNUNGSTRÄGER'97
4 398044 105901 01

GIB' DEINER KARRE WAS SIE BRAUCHT!







"DESTRUCTION DERBY 2 SETZT STANDARDS FÜR ZUKÜNFTIGE PLAYSTATION-TITEL."
OFFIZIELLES PLAYSTATION MAGAZIN 11/96

"DAYTONA BRUTAL."
FUN GENERATION 10/96

"DESTRUCTION DERBY 2 SCHICKT SICH AN, DEN ERFOLG SEINES VORGÄNGERS NOCH ZU ÜBERTREFFEN."
NEXT LEVEL 08/96







http://www.psygnosis.com


DESTRUCTION
DERBY
2



WAS SOLL MAN ZU DIESEM SPIEL NOCH SAGEN? VIELLEICHT, DASS ES JETZT AUCH FÜR PLAYSTATION UND SATURN ERHÄLTLICH IST.

SEGA SATURN



Westwood STUDIOS

HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

PlayStation-Version enthält alle Tiberiumkonflikt-Levels, alle Mission-CD: Der-Ausnahmezustand-Levels und zusätzliche PSX-Levels.

COMMAND & CONQUER

TEIL 1: DER TIBERIUMKONFLIKT



DAS JAHR DER WAHRHEIT

Klar, diese Aussage trifft irgendwie auf jedes Jahr zu, doch 1997 ist selbst in hektischen Videospiel-Maßstäben ein besonderer Zeitraum – vor allem für Deutschland. Wie werden sich Playstation, Saturn und Nintendo 64 im Markt behaupten? Die beste Ausgangsposition besitzt zweifellos die Playstation. Sie ist der aktuelle Marktführer im Next-Generation-Busineß mit starkem Marketing- und Entwickler-Support. Warum dies so ist, hat auch die Sony-Chefetage erkannt und den geplanten Verkauf der Firmentochter Psygnosis abgesagt. Wir halten dies für richtig, da nicht zuletzt Psygnosis mit ihren Bestsellern für gute Playstation-Verkäufe sorgte. Sony's interne Entwicklungsabteilungen sind zwar brav am Wachsen, haben aber noch nicht die Power und die Kompetenz der Psygnosis-Crew. Für Sega wird sich 1997 entscheiden, ob sie weiter als Konsolen-Anbieter im radikalen Videospiel-Wettbewerb bestehen können. In Japan läuft's prima, der Westen schwächelt. Als Alternative bietet sich die Umwandlung in ein reines Arcade- und Software-Unternehmen an; mit Sega PC und Segasoft hat man bereits ein Bein in der Türe.



Ob es '98 oder '99 zum Multi-Millionen-Dollar-Fight Playstation 2 vs Saturn 2 kommt, hängt natürlich auch von der Performance des Nintendo 64 ab. Die Anfangserfolge in Japan und den USA waren gigantisch, doch ebenso schnell ging die Nachfrage zurück – ohne Software nix Hardware-Verkauf. Inwieweit sich die akuten Entwickler-Probleme, das Kuddelmuddel ums 64 DD und die Preispolitik für Cartridges in Absatzzahlen niederschlagen, das wird sich 1997 endgültig zeigen. Eines ist jedenfalls klar: MAN!AC bleibt Euer kompromißloser und verläßlicher Ratgeber zum Thema Videospiele. In diesem Sinne wünscht Euch das Cybermedia-Team ein spannendes 1997.



Wahrsager-Wunschzettel

1. Der Playstation-Prophet

- A: Playstation bleibt trotz N64-Einführung die Nummer 1 in Deutschland.
- B: Playstation und N64 liefern sich ein Kopf-an-Kopf-Duell um die Marktführerschaft.
- C: N64 fegt die Playstation vom Markt, die Software läßt qualitativ und quantitativ nach.

2. Der Sega-Seher

- A: Sega behauptet sich am Markt und liefert Sony und Nintendo einen harten Kampf um die Spitzenposition.
- B: Sony oder Nintendo ist die klare Nummer 1, Sega rangiert mit dem „Verlierer" ebenbürtig auf Platz 2.
- C: Sega zieht sich als Konsolen-Anbieter zurück und entwickelt Spiele für alle Systeme.

3. Der Nintendo-Nostradamus

- A: N64 wird Marktführer, Playstation und Saturn können technisch und spielerisch nicht mehr mithalten.
- B: N64 verkauft sich ordentlich, aber es gibt viel zu wenig Software: Die Spieler werden langsam sauer.
- C: N64 kommt nicht gut an, Nintendo schiebt schon im Herbst '97 das 64 DD nach.

Wer mitmachen will, kreuzt bei den drei Themen jeweils A, B oder C an (bitte jeweils nur ein Kreuz) und schickt seine Vorhersage an den

Cybermedia Verlag • Neujahrs-Quiz
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

Unter allen Einsendern verlosen wir zehn Spiele nach Wahl, als Einsendeschluß wurde der 15. Januar '97 festgelegt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.





NEWS

74 Gewalttätig, aber gut: Crystal Dynamics' "Legacy of Kain" kassiert die höchste Spielspaß-Wertung in dieser MAN!AC.

22 Auch wenn "Sonic Extreme" auf Eis liegt, wir haben das erste Saturn-Jump'n'Run des pfeilschnellen Igels aufgetaut. Erste Bilder zu "Sonic 3D Blast"

18 Was gibt's Neues rund ums N64? Zum Beispiel das Beat'em-Up "Mace: The Dark Age" von Atari Games. Mehr dazu in unserem N64-Update.

14 Keine Ruhepause für Neon: Nach ihrem "Tunnel B1"-Hit bastelt die deutschen Elite-Programmierer am nächsten Action-Inferno – "Viper" im Anflug.

IMPORT-TESTS

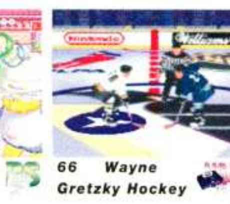












FEATURES

MEDIEN



RUBRIKEN



PRESENTS

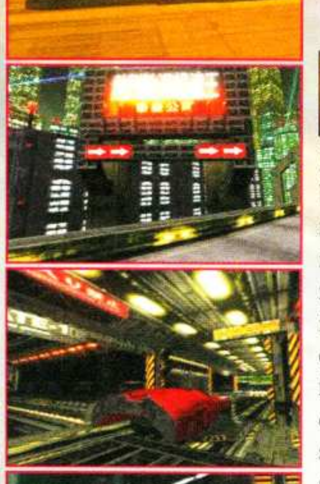
TESTS

Nachtfl

In der Umsetzung des aufwendigen "Roadrage"-Automaten jagt Ihr im High-Speed-Gleiter über die komplexen Highways der Zukunft.



Neo-Kobe's Protz-Architektur erstrahlt in Neon-Gelb, während Ihr Eure Gleiter-Triebwerke schindet.





Per FMV erhaltet Ihr erste Eindrücke vom bevorstehenden Brachial-Gerase durch die Stadt.

In wenigen Jahren hat sich mit Neo-Kobe ein futuristischer Stadt-Moloch im Herzen Japans gebildet. Gigantische Wolkenkratzer schießen in den Himmel, monströse Fabrikanlagen zeichnen sich scharf gegen den idyllischen Horizont ab und endlose Tunnelsysteme wurden für die schnelle Verbindung der einzelnen Stadt-Zentren geschaffen. Doch Autos wie wir sie kennen fahren hier schon lange nicht mehr: Im Jahr 2045 flitzen Pendler per Gleiter über den Asphalt. Von leistungsfähigen Triebwerken angefeuert, erreichen sie Spitzengeschwindigkeiten von über 300 km/h. Doch Ihr werft die Düsen nur zum Vergnügen an: In vier Abschnitten rast Ihr mit einem von acht Hoover-Flitzern über die Straßen. Dabei müßt Ihr atemberaubende Schwierigkeiten überwinden: Die

Straßenbau-Pfusch: Der Gleiter segelt durch die Nacht, um zum Highway-Anschlußstück zu gelangen.

Kurse Eurer Wahl sind nämlich noch nicht für den Verkehr freigegeben. Doch gerade das gibt der Hyper-Raserei den Kick: Ihr überwindet Höhenunterschiede durch waghalsige Sprünge, heizt Rampen hinauf, um hunderte Meter entfernte Anschlußstücke zu erreichen und windet Euch mit den Gleiter durch verzwickte Tunnel-Kanäle. Manche Kurven könnt Ihr auch mit frühzeitigem Einlenken nicht schaffen. Deshalb benutzt Ihr eine Spezialfunktion der Gleiter: Durch Druck auf die seitlichen L/R-Taster dreht sich Euer Gefährt um die eigene Achse und kann somit auch engste Haarnadelkurven mit minimalem Geschwindigkeitsverlust passieren. Das Problem dabei: Stellt Ihr das Fahrzeug nicht schnell genug wieder waagerecht, droht Euch ein Begrenzungskontakt bei der Geraden nach der Kurve. Deshalb müßt Ihr etwas probieren, um das Fahrverhalten in den

Strecken-Quartett



Strecke 1

Der Kurs zum Aufwärmen. Neben mehreren einfachen Links/Rechts-Kombinationen macht Ihr auch Bekanntschaft mit einem kleinen Sprung und einer unsanften Landung auf einer tieferen Ebene. Trotzdem: Nach kurzer Zeit fahrt Ihr die Strecke perfekt.



Strecke 2

Jetzt wird's schon deutlich schwieriger. Ihr springt über zwei spektakuläre Rampen und durchquert einen röhrenförmigen Tunnel, bevor Ihr entlang einer senkrechten Steilwand zur dritten und letzten Rampe brettert: Ein langer Kurs mit vielen prekären Situationen.



Strecke 3

Nach einem endlosen Sprung in's Ungewisse führt Euch die Küstenstraße durch filigrane Kurven-Kombinationen. Die Bauteile hängen an Stahlträgern: Mal brettert Ihr über die Szenerie, dann durchquert Ihr die kreuz und quer verlaufenden Abschnitte unter den Mega-Brücken.



Strecke 4

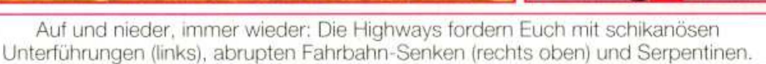
In diesem langen Kurs windet Ihr Euch mitten durch's Hochhaus-Viertel von Neo-Kobe: Die Szenerie würdigt Ihr aufgrund der engen Strecke und der vielen Links/Rechts-Kombinationen jedoch keines Blickes. Nur für „Roadrage"-Profis!



Auweia: Mit einer gesunden Portion Gottvertrauen jagt Ihr über die "Metalslave"-Kuppe nach links. Was Euch wohl erwartet?

Eine Runde um den Block: Das Kobe-Straßenbauamt hatte wohl unbegrenzte Mittel!





Auf und nieder, immer wieder: Die Highways fordern Euch mit schikanösen Unterführungen (links), abrupten Fahrbahn-Senken (rechts oben) und Serpentinen.



Frühzeitiges Schrägstellen vor einer biestigen Rechtskurve.



Tanz' den Steilkurven-Blues: In den engen Kurven müßt Ihr Euch mangels Übersicht auf Kurskenntnis verlassen.

Power-Gleiter



Das Standard-Quartett: Die durchzugsstärkeren Gleiter jeder Farbe eignen sich für Anfänger, da sie nach verlangsamenden Unfällen schnell wieder an Fahrt gewinnen.



Die anspruchsvolleren Modelle stellen das Profi-Arsenal: Der geringeren Beschleunigung stehen nur teilweise bessere Attribute in den drei anderen Kategorien gegenüber.

Acht Flitzer stehen zur Wahl. Die extravagant geformten Gleiter unterscheiden sich in den vier Kategorien Drehfreudigkeit, konventionelle Steuerung, Beschleunigung und Endgeschwindigkeit. In besonders engen Kurven ist das Vertikalstellen des Gleiters wichtig: Achtet in den Profi-Kursen auf gute Drehfreudigkeit, da nur mit sensibler Steuerung kein Rennen zu gewinnen ist!

Griff zu bekommen. Um in der Ego-Perspektive nicht völlig die Orientierung zu verlieren, stehen auch zwei Rück-Ansichten zur Verfügung: Aus der Distanz könnt Ihr besser abschätzen, wann es Zeit ist, das Chassis wieder gerade zu stellen. Um im Rennen zu bleiben, fahrt Ihr durch Bonus-Zeit spendende Tore. Ein aufgedrehter Sprecher feuert Euch zu außergewöhnlichen Fahr-



Nach 90-Grad-Kurven kippt Ihr Euer Gefährt blitzschnell wieder in die Horizontale, um nicht in die Geraden-Absperrung zu krachen!

Leistungen an und gratuliert Euch akustisch für gelungene Kurven-Aktionen. Neben der Renn-Option (Ihr tretet gegen sieben CPU-Flitzer an) dürft Ihr im Duell-Modus gegen einen Intimfeind oder im Free-Practice-Fahren gegen Eure eigene Bestzeit antreten. Drei unterschiedlich schnelle Rennklassen stehen zur Verfügung: So kann jeder Spieler in der seinem Können entsprechenden Liga antreten. Wie gut die 3D-Engine letztendlich wird, können wir aufgrund der Vorab-Version noch nicht sagen. Wenn sich die Entwickler Mühe geben, steht actionreichen Stadtrennen in atmosphärischer Nacht-Skyline nichts mehr im Wege. Das Playstation-"Roadrage" soll im Frühjahr '97 an den Start gehen. *cb*


TITEL: Road Rage
HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: 1. Quartal 97

FAZIT

Spektakuläres Skyline-Gerase mit ideenreichen Kursen. Dramatische Lenk-Aktionen sind an der Tagesordnung.



SUIKODEN

Per Anhalter durch Japan

Konami hat ein Herz für Abenteurer: Mit deutschsprachigen Versionen ihrer japanischen Rollen- und Strategiespiele starten wir ins neue Jahr.



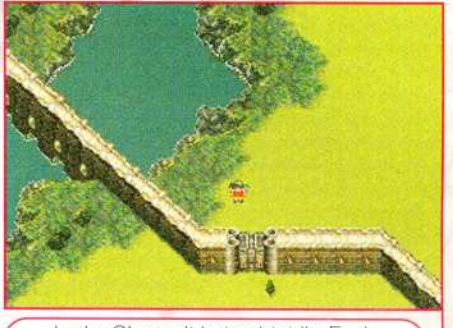
Stehen Euch Gegner in mehreren Reihen gegenüber, könnt Ihr mit Nahkampfwaffen nur die vorderen Bösewichte aufmischen.

Als Sohn eines berühmten Generals im mittelalterlichen Japan liegt eine große Bürde auf Euren Schultern: Der Herrscher der vereinigten Städte von Jowstone ernennt Euch zum ehrenwerten Schutzpatron des Landes und betraut Euch mit der Aufgabe, das Reich von Unholden und Barbaren zu befreien. Nachdem Ihr Euren Freunden von der Mission berichtet habt, findet sich alsbald eine vierköpfige Abenteurergruppe ein, die Euch via Vogelperspektive durch Wald und Wiesen begleitet. Eure erste Schlacht findet in den Bergen nahe des Dorfes Rodeland statt, wo eine Bande finsterer Diebe auf Kosten bettelarmer Bauern haust. In jeder Stadt klagen Euch die Einwohner ihr Leid, die örtliche Abenteurerschänke bietet Übernachtungsplätze, Spielstandspeicherung per Memory Card und geselliges Gelage mit hilfreichen Tips. Bevor Ihr in die Berge aufbrecht, solltet Ihr Euch im Ramschladen mit Verbandskästen und Escape-Kristallen eindecken. Doch schon auf Eurem Weg zum Banditennest fallen Euch zufällig vorbeimarschierende Monstergruppen an: Erfahrene Abenteurer schätzen bei „Suikoden" das praktische Rundenkampfsystem, das Euch ausgiebig Zeit für das Benutzen von Gegenständen und die Magiewahl läßt.



Backpfeifen-TV: Wüste Schlägereien verfolgt Ihr aus Zufallsperspektiven.

Auch auf logische Kriegsführung wurde geachtet: Mit Faustcombos und Axt könnt Ihr nur Wespen, Ameisen und Diebesgesindel in der vorderen Reihe der Monsterparty attackieren, während Bogenschützen jeden Gegner angreifen. Dabei sind alle Attacken detailliert animiert: Die wütende Wildsau stürmt mit lautem Gequietsche auf Euch zu, Wespen piken Euch mit ihrem Stachel. Für den Kampf wird auf isometrische Polygon-Perspektive umgeblendet, per Zufall zoomt der Computer an das Kampfgetümmel heran oder bietet Euch Übersicht mit einem imaginären Weitwinkelobjektiv. In der Nähe jedes Endgegners ist ein praktischer Speicherkristall versteckt. Seid Ihr Euch Eurer Angriffswerte nicht sicher, startet Ihr erst einmal einen Probekampf. Nach jeder Schlacht kassiert Ihr Goldstücke und Erfahrungspunkte, bei einem Wissensschatz von 1.000 Punkten steigt Euer Held in die nächste Stufe auf und erweitert seine Kampf- und Magiekünste. Daran könnt Ihr auch ablesen, wieviele Schlachten Euer Krieger bis zum nächsten Level-Up bestreiten muß.



In der Oberwelt betrachtet Ihr Euch als keinen Pixelhaufen, habt dafür jedoch viel Übersicht.

Mit seiner niedlichen Bitmap-Grafik, den heroischen Fantasyklängen und verwinkelten Dungeons hält sich „Suikoden" ganz an die Tradition von Klassikern wie „Dragon Quest" und Final Fantasy", erfahrene Rollenspielfans freuen sich über gut strukturierte Menüs und Status-Bildschirme. Zunächst wird „Suikoden" in Englisch erscheinen, eine deutsche Version wird eventuell Mitte nächsten Jahres erhältlich sein. *oe*



Party on: Vor Beginn Eurer Reise stärkt Ihr Euch noch einmal bei einem ausgiebigen Festgelage.

Konami auf Rollenspielkurs: Ebenfalls für den deutschen Markt geplant ist der in Japan brandneue Strategie-Rollenspielmix „Vandal Hearts", der komplett ins Deutsche übersetzt wird.







FAZIT

TITEL: Suikoden
HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Playstation
PRD-RELEASE: Anfang 1997

Darauf haben 32-Bit-Rollenspieler gewartet: Mittelalterliche Fantasy-Schlacht im traditionellen Stil mit durchdachtem Rundenkampfsystem.









Nachdem Euch die Einwohner von Rockland ihr Leid geklagt und Euch mit Hansaplast eingedeckt haben, startet Ihr zu einem Erkundungsgang in die Räuberhöhle. Vor der Behausung des Räuberhauptmanns steht übrigens ein Speicherkristall.

IRGENDWO DA DRAUSSEN GIBT ES LEBEN.



UND DAS HAUT DIR GEW

HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

VON DEN MACHERN
VON RESIDENT EVIL
UND STREET FIGHTER.

CAPCOM

Die intergalaktische 3D-Polygonarena öffnet ihre Pforten. Zehn unerbittliche Gladiatoren mit bis zu

ALTIG AUF DIE FRESSE.



dreißig Special-Moves warten darauf, Dich zu vernichten. Und worauf wartest Du?



WORK IN PROGRESS

DAS FLIEGENDE

Helmuth Viper im Neon-Hangar





Zwischen Cyborg-Söldnern und Suchscheinwerfern haben wir uns in Oceans deutschen Hochsicherheitstrakt geschlichen: In Neons Action-Hangar wird am 3D-Chopper "Viper" gewerkelt.

Level-Architektur





Das Kamera-Team filmt Eure Hubschrauber-Eskapaden von schräg oben und wahrt einen respektvollen Sicherheitsabstand zum Action-Inferno. Auf dem vorgeschriebenen Level-Kurs könnt Ihr Euer Polygon-Vehikel frei manövrieren, lediglich in engen Passagen oder anderen Level-Durchlässen werdet Ihr auf einen gradlinigen Kurs gezwängt. Die Level-Architektur hat Neon im traditionellen Puzzle-Verfahren gebastelt: Anstatt ein komplettes Playfield zu verwalten, werden nur Level-Kurs und Hintergrundobjekte berechnet, hinter Felsmassiven oder Wolkenkratzern gähnt – wie bei Rennspielen – ein bodenloser Bitmap-Abgrund.



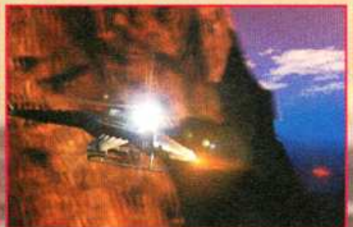
Lichteffekte und gradlinige Brachial-Ballereien sind ihre Spezialität: Nach der Ego-Action „Tunnel B1" basteln die deutschen Jung-Entwickler von Neon schon am nächsten Action-Vehikel. Statt einem futuristischen High-Speed-Gleiter wird diesmal ein Helikopter-Flug ins bunt bestrahlte Polygon-Terrain gestartet. Für ihre neue Baller-Orgie hat Neon altehrwürdige Action-Rezepte mit Polygonkulissen und zeitgemäßer Effekthascherei aufgepeppt. Statt konventioneller Bitmap-Optik wurden für Hintergrund und Gegner Echtzeit-Objekte gewählt, die neben eindrucksvollen Kameraschwenks eine neuartige Steuerung offerieren: Render-Jets wie ein „X2"-Sprite und traditionelle Bitmap-Raumschiffe düsen kontinuierlich in derselben Flughöhe über eine 2D-Fläche, außer Ebenen-Wechsel und Zoom-Effekten wird keine räumliche Wirkung präsentiert. Neons Chopper-Pilot Helmuth Viper dagegen genießt im vorgesteckten Baller-Terrain uneingeschränkte Manövrierbarkeit: Wenn das vierschrötige Flieger-Aß auf Euer Kommando den Steuerknüppel herumreißt, beobachtet Ihr waghalsige Luftakrobatik und staunt über realistische Helikopter-Reaktionen. Helmuth weicht mit einem flotten Schlenker Suchraketen aus, senkt die Chopper-Schnauze nach unten und taucht unter einer Felsbrücke ab. Sekunden später schießt die schlanke Viper aus einer Schlucht hervor, um schmierige Aliens und Roboter-Drohnen von hinten anzuvisieren. Auch wenn Helmuth im dicksten Schlamassel steckt und Euch von allen Seiten glühende Projektile um die Ohren fliegen – trotz rechenintensivem Lichtermeer bannen Neons 3D-Spezialisten Michael und Anthony (siehe Interview) bis zu sechs Gegner gleichzeitig ins Explosions-Chaos. Allein Eure waffen-

TITEL
Viper
HERSTELLER
Ocean
SYSTEM
Playstation, Saturn
BRD-RELEASE
2. Quartal 97

FAZIT

Grafisch spektakuläre Hubschrauber-Action mit gradlinigem Spielkonzept von den "Tunnel B1"-Entwicklern.







Links seht Ihr ein fertig texturiertes Gegnermodell, rechts Ausschnitte aus den vier FMV-Sequenzen: Neon berechnet ihre 3D-Animationen auf zwei SGI-Workstations, für das fertige Spiel werden die Rendersequenzen als Filme abgelegt und vom Programm eingespielt.

Einsatzbesprechung mit



Trotz mächtiger Übersee-Konkurrenz habt sich Neon mittlerweile zum Top-Entwickler gemausert. Im folgenden haben wir „Viper"-Kopf Michael Büttner und seinen Kollegen Antony Chrisoulakis ins Kreuzverhör genommen und über ihr jüngstes Produkt geplaudert. Zur Sache, Neon!

? Warum habt Ihr Euch für einen traditionellen Shooter entschieden?

Ursprünglich wollten wir ein Mammut-Projekt mit stimmungsvollem Kino-Anklang entwickeln. Später wurden aus den einzelnen Levels unterschiedliche Spiele. "Tunnel B1" war der erste Teil, der nächste wird "Viper" sein.

? Warum habt Ihr das Multi-Genre-Projekt verworfen?

Wir hatten uns mit dem Titel einfach übernommen, außerdem mußten wir mit Zeitproblemen kämpfen. Auch die Zugänglichkeit hätte gelitten: Der Spieler müßte sich in jeder Epsiode auf eine neue Steuerung einstellen. Jetzt können wir uns besser auf Einzelheiten und Details konzentrieren.

? Warum eine gradlinige Ballerei ohne Missionsziele oder taktischen Schnickschnack?

Mit Titeln wie „Soviet Strike" kann ich mich nicht anfreunden. Wir bevorzugen Konzepte mit höherer Einstiegsfreundlichkeit: Hinsetzen, verstehen und losspielen, das ist unsere Devise. Simple Action-Titel mit intelligentem Level-Design und tollen Effekten kommen gut an.

? Ihr erhofft Euch mit diesem Konzept also bessere Absatzchancen.

Unter anderem. Unsere Käufer haben auch „Tunnel B1" gemocht – „Viper" ist übrigens noch verständlicher. Der Baller-Freak will sich nicht mit Anleitungen oder endlosen Optionen herumschlagen, sondern direkt losdüsen. Action-Spiele müssen einfach und direkt sein.



starrende Viper ist mit rund 200 Polygonen der bislang detaillierteste Echtzeit-Chopper – samt Hintergrundoptik und feindlichen Vehikeln besteht die „Blader Runner"-ähnliche Science-Fiction-Szenerie aus rund 4.000 Polygonen. Damit die Hardware bei der schweißtreibenden Action-Hatz nicht in die Knie geht und keine Ruckelanfälle Eure Flugmanöver vereiteln, hat Neon neue Grafik-Routinen geschrieben: Während die meisten Entwickler nach wie vor mit den Sony-Libraries arbeiten, verwaltet Michael die aufwendige 3D-Landschaft und sämtliche Objekte mit eigenen Assembler-Codes. Lohn der Sisyphus-Arbeit: Helmuth steuert die Viper durch Felszinnen in der Canyon-Welt, verschmurgelt Aliens über den Lichtern einer Großstadt und rast in der Techno-Welt durch rotierende Stahl-Tunnels. Daß auch Eure Gegner allem Grafikzauber zum Trotz die Übersicht behalten und nicht einfach in sturen Formationen anrauschen, verdankt Neon ihrem hauseigenen „Makro System": Anstatt die Sprites mit rechenaufwendigen Verhaltensmustern zu füttern, weben die Gegner-Designer ein komplexes Leitschienen-Muster. Im fertigen Spiel sind die Luftstraßen unsichtbar: Nur clevere Gegner wechseln munter von einer Schiene zur nächsten und nehmen die Kurse recht locker. *rb*

Galaktische Schleimbolzen haben die Regierung infiltriert, nur Helikopter-Bastler Helmuth Viper weiß Bescheid.

Hat das markante Heldenkinn unter dem Helm versteckt: Helmuth im FMV-Cockpit.

Hindernisse

Wie Crystal Dynamics in „Total Eclipse" hat Neon bewegliche Hindernisse in den Level-Abschnitten verstreut: In den Tunnels der Techno-Welt öffnen und schließen sich riesige Stahl-Schotts, Geschützstellungen und Bodenstationen decken Euren Chopper mit Missile-Feuer ein. Nur wer gesundes Timing wahrt und in der richtigen Sekunde durch eine Schott-Öffnung zischt, macht das Rennen: Eine Sekunde zu früh oder zu spät, und Euch werden die Rotor-Blätter gestutzt.

Neon

? Apropos Zugänglichkeit: Was ist eigentlich aus Eurem Rollenspiel geworden?

Das steht leider noch in den Sternen. Wir mußten die meisten Leute für „Tunnel B1" vom RPG-Projekt abziehen. Derzeit befinden wir uns in der erneuten Planungsphase. Rollenspiel-Produktionen sind extrem kostspielig – und das bei fragwürdigen Absatzchancen. Der Titel erscheint auf keinen Fall vor Ende '97.

? Zu wenig Personal?

Ja, wir suchen vor allem nach neuen Level-Designern. Aufruf an Eure Leser: Wer Kreativität und räumliches Vorstellungsvermögen mitbringt, bewirbt sich bei:

Neon Software GmbH
z. Hd. Isabell Weidemann
Hindenburgstr. 36
64295 Darmstadt

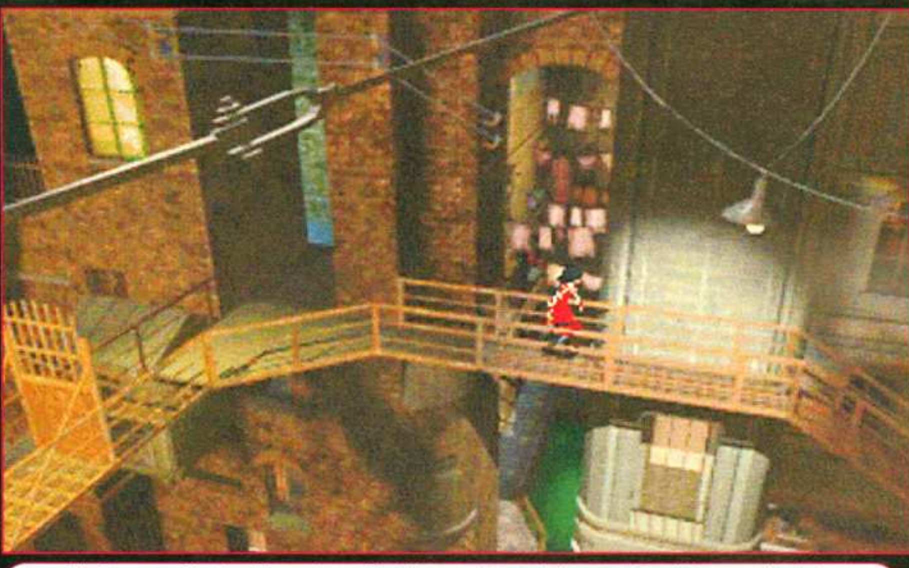
Venezia

Am Pier der verlorenen Träume: In Psygnosis "City of the Lost Children" erlebt Ihr 3D-Abenteuer nach Marco Caros postapokalyptischer Kinomär.

miettes memoiren

Ein warmer Sommerwind zieht über den Ozean und trägt den Gestank von Chemikalien und verrotteten Abfällen zwischen die Häuserschluchten. Ihr werft einen gedankenverlorenen Blick auf den grünen Schlick an der Mole unter dem Klassenzimmer – vor Generationen pflügten Dampfschiffe durch das Meer, Fischer verrichteten Ihr Tagwerk und zerrten prall gefüllte Netze aus den grünen Tiefen. Wo früher Kinder auf den Straßen spielten und Mütter ihre Familien zum Abendbrot riefen – nur Trostlosigkeit und Verfall, soweit das Auge reicht. Eure Lehrerin kritzelt mit kurzen, abgehackten Bewegungen Rechenformeln an die Tafel, ihre siamesische Zwillingsschwester zerrt ungehalten am verwachsenen Hüftgewebe und läßt aufmerksam den Blick durch's Zimmer schweifen. Obwohl Ihre Zöglinge in der schwülen Sommerhitze unachtsam auf den Stühlen herumrutschen, verweilt ihr Blick bei dem zierlichen Mädchen in der hintersten Reihe – Euch. Während die Kameraden ahnungslos dem Stundenende entgegenfiebern, bricht Euch Angstschweiß aus.

Als die Schulglocke endlich das Ende eines harten Tages einläutet und die anderen Kinder kreischend aus dem Zimmer stürmen, stellen sich Euch die Nackenhaare einzeln auf. Schließlich hat auch der letzte Schüler den Raum verlassen und die Tür mit einem ziemlich ungestümen Fußtritt aus den Angeln geschmettert. Die beiden Zwillingsschwestern hinter dem Pult ziehen ägerlich die Brauen zusammen – Ihr könnt fast hören, wie es in den hageren Köpfen rattert und ein Vermerk ins Strafregister wandert. Panik erfüllt Euch, als die beiden Ungeheuer an der Tafel eine lockende Fingergeste machen. Nur widerwillig trottet Ihr ans Stirnende des Raumes. Als Eure Peinigerinnen in der gleichen Sekunde zum Sprechen ansetzen, steckt Euch ein dicker Kloß im Hals. Das hysterische Gekreische der ausgemergelten Gestalten durchdringt Euch bis ins Mark: Wenn sich die anderen Waisen ins warme Bettzeug kuscheln, werdet Ihr durch die Straßen schleichen und einmal mehr die Kassen von hart arbeitenden Menschen ausräumen...



Pixelgenaue Suche: Die meisten Objekte wurden in Adventure-Tradition geschickt in der Hintergrundoptik versteckt oder unsichtbar hinter Frachtlagern verstaut.



Kamera-Wechsel: Psygnosis' Adventure fesselt Euch nicht sklavisch an einen Kamerawinkel. Mit dem L1-Taster wechselt Ihr zwischen den Ansichten.

Polygon-Pädagogik

Marco Caros märchenhafte Kino-Vision ist kaum abgedreht, da macht sich Psygnosis schon über die Filmlizenz her. Grund der Eile: Anstatt in gewohnter Umsetzungsmanier auf berühmte Digi-Akteure zu setzen, orientieren sich die Psygnosis-Entwickler lediglich an der Rahmenhandlung: Eine Gruppe Waisenkinder leistet Frondienste für ein biestiges Paar siamesischer Zwillinge. Hauptakteur des depressivens Märchens

Für Straßen haben die Architekten auf dem rostigen Stadt-Archipel keinen Platz gefunden: Ihr balanciert über Galerien.

Miettes Animationen wurden am lebenden Modell einstudiert: Eure Heldin taumelt über eine Holzlatte am Pier.

2010



Bevor Ihr Miette durch die Stadt dirigiert, zeigt eine Intro-Kamerafahrt die nächtliche Mole und Hafenarbeiter.

Die düstere Gestalt beobachtet ihre Opfer: Der Gauner entführt kleine Kinder.

ist Miette: Das elfjährige Mädchen wurde zur gewitzten Diebin herangezogen und schleicht nachts durch die Häuserfluchten einer heruntergekommenen Alptraum-Metropole. Die finstere Szenerie haben die Set-Designer an venezianischen Vorbildern orientiert: Bauwerke wie ein Leuchtturm oder verschmutzte Wohnblöcke wurden auf Holzpflöcken und Stegen ins Meer gebaut, Stahlbrücken überspannen schmale Kanäle und verbinden die künstlichen Ufer miteinander. Statt klarem Salzwasser wälzt sich eine miefende Kloake durch die Wasserstraßen – Abwässer und Fabrikmüll haben das Meer in dickflüssigen Schlick verwandelt. Baustil und Colorierung muten wie das viktorianische England an, klobige Stahlbauten und Industrie-Viertel rufen Erinnerung an die depressiven Zukunftsvisionen von Jules Verne wach. Vom gigantischen Filmset tief beeindruckt, hat das Psygnosis-Team den Abenteuer-Plot kurzerhand in die „City of the Lost Children“ verlegt und ein Grafik-Adventure in „Alone in the Dark“-Tradition gestrickt: Ihr steuert Heldin Miette durch eine aufwendige Bitmap-Kulisse. Hintergrundoptiken wie das Waisenhaus oder die turmhohen Bauten wurden auf SGI-Workstations gerendert und anschließend mit Bildbearbeitungs-Software dem Kino-Flair angepaßt: Die harten Render-Kanten hat man weichgezeichnet, mathematisch akkurate Details mit Pixel-Dunst verschleiert und neu proportioniert. Beispiel: Zwischen den Wohnblöcken der venezianischen Metropole hängen Wäscheleinen. Bevor die eifrigen Psygnosis-Mädels steife Render-Höschen zum Trocknen raushängen, wird mit dem Bildbearbeitungsprogramm überflüssige SGI-Stärke aus der Wäsche gewrungen. Als Ergebnis der künstlerischen Überarbeitung genießt Ihr dezent colorierte Optiken, die zu keiner Minute von der Hauptakteurin ablenken: Wie die anderen Stadtbewohner wurde Miette in Echtzeit berechnet. Damit sich Eure Akteurin auch wie ein elfjähriges Mädel bewegt, haben die Psygnosis-Grafiker eine kleine Holländerin durchs Studio gehetzt und eifrig Bewegungsabläufe studiert. Die schweißtreibende Kinderbetreuung hat sich gelohnt: Die Polygon-Miette tippelt schüchtern über den Render-Asphalt, stürmt mit rudernden Armen über einen Pier oder zerrt gelangweilt an ihren Seidenstrümpfen. Entgegen den erwachsenen 3D-Kollegen ist das zierliche Mädchen noch für Innovationen offen: Nicht nur die Charakter-Animation wurde filigran dem menschlichen Vorbild nachempfunden, auch die Polygon-Garderobe reagiert auf Eure Aktionen. Wie im Film schlackert ein zerschlissenes Kleid um die ausgemergelten Kinder-Glieder: Egal, ob Miette gerade in der Nase popelt, den Arm streckt oder sich hinter einen Kistenverschlag bückt – Faltenbildung und Garderoben-Animation simulieren ein realistisches Kleid. *rb*

Links seht Ihr den 3D-Rohbau, rechts das texturierte Set. Im Spiel wurde die Optik als Render-Bitmap abgelegt.

Dialoge: Euren Gesprächspartner quetscht Ihr über den Quadrat-Button aus – der Gegenüber äußert sich mit deutscher Sprachausgabe sowie Untertiteln. Ihr achtet auf Tips und handelt Tauschgeschäfte aus.

City of Lost Children
Psygnosis
Playstation
1. Quartal 97

FAZIT

"Alone in the Dark"-Abenteuer, locker am gleichnamigen Kino-Märchen orientiert. Polygon-Mädel Miette erforscht schattige Render-Gassen.



Aktionen: Für die meisten Puzzle-Lösungen muß Miette Objekte aufstöbern: Mit dem Dreiecks-Button nimmt Euer Mädel Gegenstände auf, mit dem Kreuz erforscht Ihr die Anwendungs-Optionen. Oft folgt eine FMV-Sequenz.

N64-Update

Der Countdown läuft: Noch drei Monate bis zum Deutschland-Start des N64. MAN!AC informiert Euch über die neuesten Entwicklungen rund um das Nintendo 64.

Bis zur Deutschland-Premiere im März berichten wir in jeder Ausgabe über aktuelle N64-Projekte. In dieser Kolumne findet Ihr fortan alles, was sich rund ums N64 ergeben hat. *mg*







"Mace: The Dark Age" ist einer von drei Atari-Spielautomaten, die im ersten Quartal '97 ausgeliefert und wenige Monate später fürs N64 umgesetzt werden.

Dark Rift

Das Prügelspiel von Vic Tokai haben wir schon in früheren Ausgaben erwähnt, jetzt liefern wir erste Fotos. Die Japaner entwickeln „Dark Rift" parallel für N64 und PC, eine Veröffentlichung erwarten wir nicht vor dem 2. Quartal '97. Acht spielbare Fighter und zwei Bosse bewegen sich vor einem horizontal scrollenden Hintergrund, ähnlich wie bei „Samurai Shodown" zoomen die Kämpfer je nach Situation heran oder weg.





Vic Tokai legt Wert auf Combo-Attacken und spendiert jedem Kämpfer individuelle Szenarien.

Mace: The Dark Age

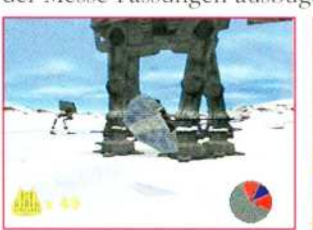
Kaum haben wir in dem Spieleausblick '97 den Mangel an N64-Prügelspielen angemahnt, da sprudeln die Infos. Nach „Dark Rift" ist mit „Mace: The Dark Age" ein weiteres Beat'em-Up in der Mache. Atari Games entwickelt den Titel zunächst für die Spielhalle, verspricht aber gegen Ende '97 eine identische Heimversion für das Nintendo 64. Mit seinem Waffen-lastigen Kampfverlauf erinnert „Mace" an Namco's „Soul Edge": Die elfköpfige Kämpfer-Clique repräsentiert die üblichen Krieger-Sparten; vom typischen Samurai und Ninja, über einen persischen Auftragskiller bis zum blinden Mönch sind die Charaktere breit gefächert. Individuelle Bewaffnung würzt die Polygon-Fights, die in einer 3D-Arena ausgetragen werden. Dabei solltet Ihr nicht nur auf die Gegner, sondern auch auf die Umgebung achten: Treibsand und Lava-Becken sind nicht die einzigen Hindernisse, die sich die Atari-Designer beim abendlichen Bier-Brainstorming ausdachten...

Shadows of the Empire

Die mit Spannung erwartete LucasArts-Premiere auf dem N64 ist fertig: In Japan soll das „Star Wars"-Spiel noch '96 erscheinen. Die Hintergrundgeschichte stammt aus den gleichnamigen Büchern und versetzt Euch in die Zeit zwischen „Das Imperium schlägt zurück" und „Die Rückkehr der Jedi-Ritter". Ihr schlüpft in die Rolle des neuen Helden Dash Randar – kein Jedi, sondern ein Solo-typischer Draufgänger. Zunächst muß er auf dem Eisplaneten Hoth die Invasion der Imperium-Walker abwehren, ehe er quer durch die Galaxie zu anderen Star-Wars-Schauplätzen jettet. Unterwegs liefert er sich heiße Weltraum-Duelle mit Abfangjägern, auf manchen Planeten gibt er den Ego-Shooter à la „Exhumed" oder „Disruptor". Insgesamt zehn Levels stehen 64-Bit-Sternenkriegern bevor – möge die Macht mit den Programmierern sein, auf daß die Endversion bislang gezeigte Grafik- und Spielbarkeitsmängel der Messe-Fassungen ausbügelt.



Heiße Schlacht im Weltall: Dash auf dem Weg zum nächsten Schauplatz.







"Shadows of the Empire" bietet im Lauf der zehn Levels jede Menge Abwechslung: Mal besteigt Ihr ein Speed-Bike, dann wird aus Ego-Sicht geballert oder Walker demontiert.

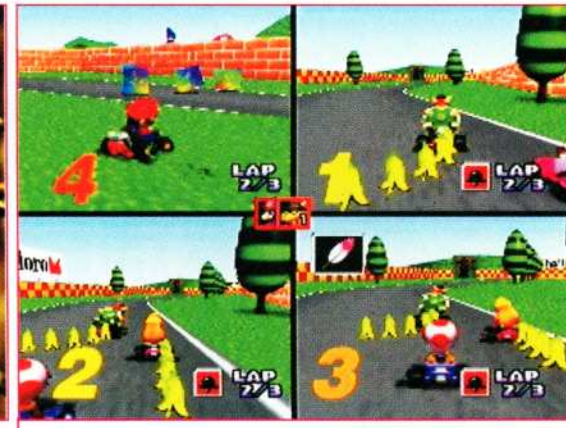




Freie Sicht auf Extra-Würfel für den Solo-Spieler: Welchen Regenbogen-Quader nehme ich denn?



Geteilte Freunde im Zwei-Spieler-Modus: Die beiden Kontrahenten sind kurz vor dem Tunneleingang.



Aller guten Dinge sind vier: Treten drei oder vier Spieler an, wird der Bildschirm geviertelt.

Mario Kart 64









Kunterbunte Landschaftsoptiken: Wir gehen davon aus, daß alle zwanzig Pisten sehr unterschiedlich designt wurden und mit individuellen Gimmicks aufwarten.

Während Ihr diese Zeilen lest, wird „Mario Kart 64" gerade in Japan ausgeliefert. Miyamoto ging keine großen Experimente ein, sondern gründet das 64-Bit-Update auf dem Erfolgskonzept des Vorgängers. Acht Fahrer vergnügen sich auf knapp 20 Pisten, die in vier Klassen aufgeteilt sind.

Wie Ihr an Hand der Bilder seht, sind die einzelnen Kurse recht abwechslungsreich entworfen und stellen die Kart-Piloten vor schwierige Aufgaben. Ihr müßt durch düstere Tunnels rasen, über schmale Hängebrücken manövrieren und ein paar Dutzend Hindernissen ausweichen, die sich natürlich aus der Thematik der einzelnen Pisten ergeben. Besonderer Wert wurde auf die Steuerung gelegt, die dank Analog-Stick noch genauer und direkter sein dürfte als die ohnehin brillante Super-Nintendo-Lenkung via Digital-Steuerkreuz. Außerdem dachten sich die Kreativen neue Extras aus, die nach gewohnter Manier unterwegs gesammelt und eingesetzt werden. Neumodische Features wie ein Tuning-Shop sind nicht gefragt. Dafür hat man sich mit den Multi-Player-Modi besonders viel Mühe gegeben und unterstützt bis zu vier gleichzeitig startende Kart-Artisten. Inwieweit bei dem vierfach geteilten Bildschirm die Übersicht leidet, werden wir in der nächsten MAN!AC klären.

Oben seht Ihr die acht Charaktere, die bei "Mario Kart 64" an den Start gehen



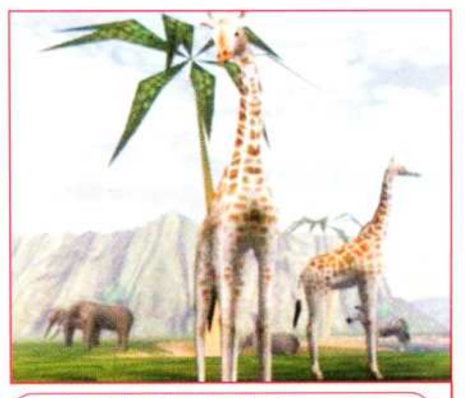




Neu ist der Tachometer, den Ihr am unteren rechten Bildrand erkennt.

Creator

Dieser ungewöhnliche Titel wird für Nintendo in England entwickelt: Das alteingesessene Programmier-Team Software Creations bastelt an diesem „Multimedia"-Entertainment. „Creator" spricht die kreativen Talente der N64-Besitzer an, indem es ein aufwendiges Mal- und Animations-Programm enthält – sowie Hilfen zur Musikkomposition anbietet. Ihr dürft simple Bitmap-Optiken erstellen, 3D-Modelle bearbeiten und die ganzen Grafik-Features der 64-Bit-Hardware ergründen. Ob dieses Mega-Upgrade von „Super Mario Paint" seinen Zweck erfüllt, erfahren wir frühestens Mitte '97. Eventuell erscheint „Creator" exklusiv fürs 64DD.



Mit dem "Creator"-Toolkit kann man u.a. 3D-Modelle bearbeiten und seinen eigenen "Jurassic Park" schaffen.

Chameleon Kid

Dieses 3D-Jump'n'Run hat nichts mit dem Mega-Drive-Oldie „Kid Chameleon" zu tun: Wie man an den den Bildern sieht, hat der japanische Entwickler Nihon System Supply noch eine Menge Arbeit vor sich, um mit „Super Mario 64" konkurrieren zu können. Hauptakteur ist ein wandlungsfähiger Jüngling, der seinen Gegnern die Zunge rausstreckt. Mit diesem „Instrument" zieht er die Feinde zu sich heran, um sie anschließlich zu strangulieren. Außerdem nützt er die Zunge als Katapult, um höhere Plattformen zu erreichen. Geplant für 2. Quartal '97.





Die Grafik sieht noch ein wenig holprig aus: Links streckt "Chameleon Kid" schon mal seine lange Zunge raus.

NEUE PROJEKTE FÜR NINTENDO 64

Titel	Hersteller	Genre
Championship Wrestling	THQ	Action-Wrestling aus Amerika
Lamborghini 64	Titus	Weiterentwicklung des Super-Nintendo-Rennspiels
Mace: The Dark Age	Atari Games	3D-Beat'em-Up mit Waffen
Maximum Force[1]	Atari Games	Zielkreuz-Action
San Francisco Rush[1]	Atari Games	Nicht näher bezeichnetes Rennspiel

(1) Kein endgültiger Titel. Außerdem erscheinen die Atari-Games-Spiele zunächst als Arcade-Fassung und werden erst später für N64 umgesetzt.

Torpedo-Biker

Durch Riedgras und Mangrovensümpfe: Sonys "Jet Riders"-Meute pflügt durch Wasserstrassen, Uferböschungen und alte Südstaaten-Villen.

Grelle Comic-Charaktere und Marvel-Ambiente: Die Spezialtalente der Biker werden noch eingebaut.

Nach dem Tunnel folgt ein totes Ende: Vor Jahren überspannte eine lange Autobahnbrücke die Bucht, jetzt ragen nur noch zersplitterte Asphalt-Fragmente aus dem Meer.

"Baywatch"-Rasereien um flotte Jungs und fesche Mädels sind groß im Kommen: Nach Nintendo versucht sich auch Sony an der wässrigen Thematik. Das friedfertige Kiddy-Ambiente haben die Sony-Designer über Bord geworfen, statt knalligen Farben und verspieltem Pop-Sound wurde ein rauheres Biker-Ambiente zu Wasser gelassen. Musikstücke mit schrillem "Pulp Fiction"-Anklang und Motoren-Geknatter sollen die 32-Bit-Bikes neben futuristischer Jet-Technik über Wasser halten: Entgegen den realistischeren Nintendo-Bikes schweben die Sony-Mobile wenige Zentimeter über der Wasseroberfläche, Düsenausstoß und Luftkissenpolster wühlen Bitmap-Spritzer auf. Die Biker-Meute zischt über Strandkurse, manövriert die Amphibien-Gleiter durch enge Wasserstraßen oder fegt durch Binnengewässer in Mangrovensümpfen. Versperrt Euch eine Landzunge den Weg zum nächsten Polygon-Pool, schaltet Euer Jet-Jockey auf Landbetrieb um: Ihr düst über gesperrte Autobahnabschnitte, verspritzt Uferschlamm oder malträtiert Eure gepeinigte Hover-Maschine auf einem Kiesweg. Sumpf-Idylle und Wildwasser-Kurse in zerklüfteten Schluchten wurden mit Riedgras, Sträuchern und anderem Bitmap-Bewuchs verschönert, für die Strand-Strecken hat Sony eine Endzeitkulisse gewählt. Der ungezügelte FCKW-Verbrauch hat mittlerweile erste Opfer gefordert – die fortschreitende Polarschmelze hat ganze Städte überflutet und ein neues Küstenbild gestaltet. Hier und dort ragen Häuserdächer und Autobahnbrücken aus dem Wasser – Sonys Jet-Biker nutzen die zerklüfteten Straßenblöcke als Abkürzungen und Sprungschanzen. Einige Brücken erstrecken sich über mehrere hundert Meter und fordern mit verschobenen Asphaltplatten besonders viel Fahrgeschick. Wer nicht rechtzeitig sein Gewicht verlagert und die Beschleunigung drosselt, stürzt in einen Abgrund oder prescht im hohen Bogen über's Brückengeländer. Auch wenn ein Sturz ins 3D-Naß weniger schmerzhaft ist als ein Motorcross-Unfall – der Zeitverlust ist ebenso gravierend. Zugunsten eines flüssigen Spielablaufs mußte Sony auf physikalische Spielereien à la "Wave Race 64" verzichten, dafür wird die "Jet Riders"-CD bis zur Uferböschung mit unterschiedlichen Charakteren und mehreren Dutzend Kursen vollgepackt. Neben geschickt getarnten Abkürzungen warten viele Gags auf den neugierigen Rennspieler. Am Sumpfufer steht eine gammlige Südstaaten-Villa – nach etlichen Familiendramen und akutem Wurmfraß ist vom Prachtbau nur noch ein morscher Bretterverschlag übrig. Wer einen Abstecher auf's Trockene riskiert, beschreibt durch den Hausflur eine versteckte Abkürzung. *rb*

Halsbrecherische Fahrt über die Brückenruinen: Ein falscher Schlenker, und Ihr landet im Wasser.



FAZIT

TITEL: Jet Riders
HERSTELLER: Sony
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: ab Januar

Actiongeladenes Jetski-Rennen mit landtauglichen Bikes und üppigen Comic-Mädels. Besticht durch große Biker-Mannschaft und rasante Action.





Mit Vollgas durch Südamerikas Sumpfidylle: Künstliche Hindernisse sind überflüssig, Bäume und andere Sumpfgewächse fordern professionelles Fahrgeschick.



Oben rollt eine seichte Welle auf Euch zu, unten weicht Ihr auf's Ufer aus.

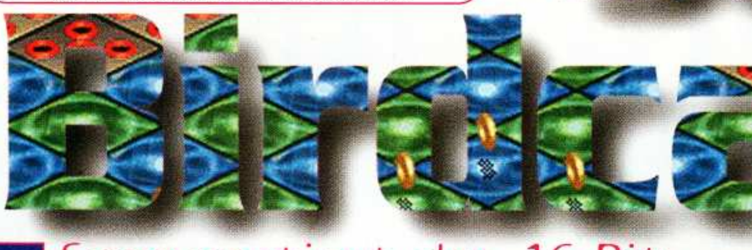


KOLBERG v. KRENSKI
PlayStation
Pandemonium!™
DIE NEUE HOFNARRENFREIHEIT
Crystal Dynamics Freestyle 3-D-Technik bringt die PlayStation zum Kochen!
Comedy pur: Die Charaktere werden von zwei der besten US-Stand-Up-Comedians gesprochen
Vom Rhinozeros bis zur Schildkröte: Morphe in verschiedene Lebewesen
It's a MANIAC
„In einigen Levels läuft mir ein Schauer über den Rücken, dann bin ich von der Tiefenwirkung so beeindruckt, daß mich nur eine der atemberaubenden Kamerafahrten wachrüttelt." Martin Gaksch, MANIAC, Wertung 85%
VIDEO GAMES CLASSIC
„Pandemonium! ist die perfekte Symbiose zwischen einem klassischen Jump 'n' Run und neuer 32-Bit-Technik." Wolfgang Schaedle, Videogames, Wertung 84%
PlayTip PlayStation Magazin 12/96
„...ein Muß für alle Jump'n-Run Fans...", Markus Strippo, PlayStation Magazin, Wertung 1,7
„Es ist unglaublich schnell...", Frederic Berg, Next Level, Wertung 85%
Ein Joker, eine Handpuppe und ein nettes Mädel - aber dies ist kein Kartenspiel, kein Vorschulvergnügen - Pandemonium! ist das hyperschnelle 3-D-Action-Jump & Run mit psychedelischer 3-D-Grafik, grooviger Musik, nervenzerfetzender Spannung und den coolsten Charakteren jenseits der 32-Bit-Welt. Die akrobatische Nikki und der durchgeknallte Hofnarr Fargus samt Handpuppe Sid machen Pandemonium! zu dem was es ist: verrückt, überraschend & unglaublich unterhaltsam.
CRYSTAL DYNAMICS
Für Sony PlayStation
BMG Interactive im Internet: www.bmginteractive.de
Im Vertrieb von:
BMG INTERACTIVE



Auf zum dritten Obermotz: Nach jedem Hupfer auf Robotnics Schwebegleiter entdeckt Ihr an der Pilotenkanzel neue Glassprünge.





Die plastische Überlandkarte zeigt alle Level und markiert Eure Reise-Route.

Sega portiert das 16-Bit-Firmenmaskottchen auf den Saturn: In "Sonic 3D-Blast" düst der stachlige Tierschützer über isometrische Render-Parcours und befreit possierliche Piepmätze.

Wie in den Vorgängern werden munter Extras aufgesammelt: Sonics Färbung verweist auf Specials wie Unverwundbarkeit.



Ein Antriebsrad pfeffert Euren eingerollten Igel durch einen Achterbahnkurs sowie über Flipper-Bumper.



Plopp! Wenn der Held durch Röhren und Tunnels rauscht, verliert Ihr Euer Sprite für einige Sekunden aus den Augen.



Nach ihrem 3D-Hit "Nights" sollte Segas Sonic-Team das stachlige Maskottchen mit "Sonic Extreme" in die dritte Dimension katapultieren. Leider wurde das Projekt vor zwei Monaten auf Eis gelegt, damit sich die japanischen Jump'n'Run-Experten für Produkte wie "Virtual On" verpflichten. Um rechtzeitig Ersatz zu stellen, hat Sega das "Traveller's Tales"-Team von Psygnosis ("Mickey Mania") unter Vertrag genommen: Ursprünglich als großes Mega-Drive-Finale geplant, erscheint "Sonic 3D" nun für den Saturn – ein kursives "Blast"-Kürzel nach dem Titel soll auf die Hardware-gerecht aufgemotzten Effekte der 16-Bit-Umsetzung verweisen. Anstatt durch eine gezeichnete 2D-Kulisse zu düsen, prescht Euer Igel durch Robotnics Render-Reich: Kurse, optisches Beiwerk wie Mauern, üppiger Planzenbewuchs und knallige Gegnerscharen wurden allesamt auf dem Großrechner erstellt und als Bitmap-Objekte in einer isometrischen Märchenwelt verbaut. Als Resultat des Darstellungs-Wechsels genießt Ihr die bislang komplexeste Sonic-Welt: Euer Igel fetzt in alle vier Himmelsrichtungen und muß sich auf einem riesigen Spielareal zurechtfinden. Luftige Sprungkombinationen und das traditionelle Flipper-Element wurden zwar deutlich runtergeschraubt, dafür tobt sich der stachlige Held auf weitläufigen Hochkursen aus und kullert über schräges Bodengefälle. Andere Sonic-Fähigkeiten kennt Ihr bereits aus den 16-Bit-Spielen: Euer Igel rollt sich im Sprung ein oder prescht bei anhaltendem Button-Druck als geölter Kugelblitz durch die Landschaft. Er saust über Rampen, nutzt Abhänge für eine rasantere Beschleunigung oder rollt ziellos zwischen Bodenverwürfen sowie Bumper-Bahnen umher. Robotnics Schergen stehen wie eh und je träge in der Gegend herum oder klappern brav ihren Kurs ab. Allerdings steckt der weiche Kern des gemütlichen Render-Völkchens unter einer robusten Schale: Wer die blank polierten und stachligen Stahlbiester anrempelt, ist um eine schmerzhafte Erfahrung reicher und büßt obendrein seine Ringsammlung ein. Eure letzte Chance: Sammelt die Kleinode wieder ein, bevor Sie davonkullern und verblassen. Schmucklos ist Euer Igel verwundbar: Ein Treffer, und Sonic segelt mit verdutzter Mine

Den ersten Endgegner trefft Ihr, wenn Robotnic die Kugel aufliest.

Die Hände der riesigen Robotnic-Statue hieven Euch zur Kanzel.

Wenn Euch die Ventilatoren um die eigene Achse wirbeln, könnt Ihr brüchige Säulen knacken.

Am Rand bewundert Euer Sprite-Held aufwendiges Beiwerk wie riesige Steinquader, Pfeiler und bauchige Ritterrüstungen.

Der Wurm lugt nur selten aus dem Bau: Nach einem Hoppser rückt das Insekt einen Vogel raus.

Der Hydrant (rechts) verwandelt Sonic in ein handliches Gefrierpaket, der Schneemann blockiert Ausweichmanöver.

Hat warme Unterwäsche und Schlittschuhe vergessen: Sonic schlittert über zugefrorene Wege in der Weihnachts-Welt.

zum Level-Anfang zurück. Wer Angst um seine Vorsorge hat, legt die lebenswichtigen Klunker auf die hohe Kante: In einem ruhigem Level-Winkel warten Fuchs Tales oder Stachelschwein Knuckles auf Euren Helden und nehmen auf Wunsch Euer Erspartes in Verwahrung.
Neben dem altbekannten Ringelpietz hat der Stachel-Star auch sein edles Gemüt beibehalten: Euer furchtloser Igel zieht wie gehabt gegen den miesen Dr. Robotnik ins Feld. Der geisteskranke Wissenschaftler hat sich einmal mehr an Sonics Tierfreunden vergriffen, sämtliche Vögel aus den Bäumen geschüttelt und Sonics gefiederte Kumpels in monströse Blechanzüge gesperrt. Rollt sich Sonic ein und hüpft der übermütige Igel einem von Sonics Blechkameraden auf die Birne, schlüpft ein durchgerüttelter Piepmatz aus dem Roboter-Schrott. Bis Sonic den finalen Exit-Ring aufstöbert, hat sich ein ganzer Vogelschwanz an Eure Fersen



In der zweiten Welt erschweren Euch Witterungseffekte wie Nebelschwaden und Regenschauer den Durchblick.

geheftet: Die eingeschüchterten Kerlchen folgen Euch auf Schritt und Tritt – eine große Verantwortung für Papa Igel. Wer seine Schützlinge nicht gewissenhaft im Auge behält und alle paar Schritte gegen Hindernisse wie Stacheln oder Schwingkugeln dotzt, verliert die Vogeljungen schnell aus dem Auge. Leider sind die kleinen Tolpatsche noch nicht besonders clever – außer "Hunger" und "Hilfe" tut sich nix im Spatzenhirn. Resultat: Vater Igel hat alle Hände voll zu tun, die orientierungslose Meute wieder aufzusammeln und – ganz nebenbei – nicht zermatscht, fritiert, durchlöchert oder sonstwie in die Pfanne gehauen zu werden. Hat der gestreßte Pflege-Daddy alle Kinder zum Levelende gelotst, macht Sonic Freistilübungen am Exit-Ring und schubst die Vögelchen ins Abschnitt-Aus. Nochmal schnell nachzählen: Blauer Vogel, roter Spatz, gelber Piepmatz – klar, das grüne Federknäul hat wieder mal den Anschluß verpaßt. Also auf zum letzten Teleporter-Exit und in die untere Level-Ebene, wo Sonic zum wiederholten Mal über Schwebeplattformen und Leuchtsteine hechelt. Das Ende der Suche: Junior steckt tief im Schlamassel – links wetzt eine Roboter-Krabbe ihre Scheren, rechts hat Robotnic eine stachlige Frei-Loge für Fakire eingerichtet. Nur wer für jedes Terrain eine Hüpftaktik parat hat, hat nach der Aktion noch alle Stacheln beisammen – und einen zerzausten Spatzen im Handschuh. *rb*

Eingelocht: Sonic hat alle Piepmätze aufgestöbert und schleudert seine Schützlinge in den Level-Exit.

Zurück zu den Wurzeln:

Traditionsbewußtsein ist für Sega (mit über 400 Titeln der fleißigste Spieleerfinder der Welt) eine gut gehegte



Die Apple-2-Umsetzung von Segas "Congo Bongo".

Tugend. Im neuesten Igel-Abenteuer tollt Altstar Sonic durch eine isometrische Landschaft, wie sie Sega schon 1983 verwendete. Im Bild der Sega-Automat "Congo Bongo".



FAZIT

TITEL	Sonic 3D-Blast
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
BRD-RELEASE	Dezember

Sonic tobt durch isometrische Render-Welten und legt sich mit Erzfeind Robotnic an. Noch größer und turbulenter als die 2D-"Sonics".

SHOWTIME IN

Knapp vor der Nintendo-eigenen Shoshinkai-Show rief die Konkurrenz ins Tokyo-Messezentrum. Auf der Suche nach der 32-Bit-Zukunft besuchte MAN!AC die japanische "Electronic Entertainment Expo" und die benachbarte Playstation-Show.

Trotz des Erfolges der amerikanischen "Electronic Entertainment Expo" (E3) im Mai ließen viele Hersteller die japanische Ausgabe der Spielemesse links liegen: Kaum ein namhafter Anbieter nutzte die Ausstellung für die Präsentation neuer Spiele, statt dessen mieteten Firmen wie Square und Namco auf der benachbarten Playstation-Messe wuchtige Stände – davon später mehr.

Die E3-Neuheiten sind schnell zusammengefaßt: NCS, in Fernost durch die "Langrisser"-Serie bekannt, zeigte das Mech-Actionspiel "Assault Suit Leynos 2" für den Saturn. Auch Technosoft, die das zweite "Thunderforce Gold Pack" (mit Umsetzungen von "Thunderforce 4" und "Thunderforce Arcade") sowie zwei neue Ballerspiele präsentierten (den Vertikalscroller "Blastwind" und die Automatenadation "Hyper Duel" von 1994), gelobte Sega Treue. Mit dem Rollenspiel "Feda 2" für die Playstation (soeben ausgeliefert) und dem "Resident Evil"-Clone "Clocktower 2" von ASCII sind nahezu alle E3-Neuheiten abgehandelt – Zeit für einen Besuch auf der Playstation Expo. Dort tummelten sich alle großen Namen der 32-Bit-Branche: Mit "Rage Racer" (siehe Kasten), "Soul Blade" (im Vergleich zum Automaten "Soul Edge" mit neuen Kostümen, Waffen und Techniken) und dem innovativen "Virtua Cop"-Konkurrenten "Time Crisis" zeigte Namco gleich drei Playstation-Toptitel. Gegenüber diesen







Square läßt nicht locker: Nach ihrem Prügelspiel-Ausflug beglücken die japnischen Elite-Entwickler nun Sportspielfans (im Bild das Autorennen "Grand Champions Rally").



Technosoft macht auch was anderes als Ballerspiele: Hier das Prügel-RPG "Neorude".



Die Playstation-Fassung von Namcos "Soul Edge" heißt "Soul Blade" und wird inhaltlich (Kämpfer, Waffen) überarbeitet.

Rage Racer

Der dritte "Ridge Racer" heißt anders: Namcos Vorzeige-Rennspiel wird auf der Playstation als "Rage Racer" fortgesetzt und hat auch sonst einige Neuheiten zu bieten. So präsentiert Namco erstmals vier gänzlich verschiedene Strecken. "Mythical Coast", "Overpass City" und "Lakeside Gate" sind sofort anwählbar, "The Extreme Oval" erst nach diversen Bestzeiten.



Natürlich wird "Rage Racer" analoge Controller wie das Negcon oder das Mad-Catz-Lenkrad unterstützen.



Durch erfolgreiche Rennen verdient Ihr Preisgeld, das Ihr im Tuning-Shop anlegt.

Hurra: Diesmal gibt's vier unterschiedliche Strecken.



Mehr Autos, mehr Freiheit: Ihr dürft aus einem Dutzend Fahrzeugen wählen...



...und diese individuell verschönern, indem Ihr ein paar Aufkleber designt.



hochkarätigen Automatenumsetzungen, wirkte "Xevious 3D/G" recht belanglos. Das Oldie-Remake haben wir Euch in MAN!AC x/96 bereits ausführlich vorgestellt. Bei Taito wiederum bestaunten wir mit "Raystorm" den Nachfolger zur Saturn-Ballerei "Layer Section". Koei, eigentlich für seine historischen Strategiespiele berühmt, überraschten mit ihrem ersten 3D-Prügler (Name noch unbenannt, aber gutaussehend), Konami zeigte ein kurzes "Dracula X"-Video.



Shoot'em-Up-Fans sind bei Technosoft gut aufgehoben: Hier seht Ihr "Blastwind" für den Saturn.

Die größte Menschentraube versammelte sich bei Square, die ihren "Final Fantasy 7"-Release zwar verschoben, dafür aber Ihr neues Sportspiel-Label präsentierten: Unter "Aques" (steht für "Advanced Quality") vermarktet der Rollenspiel-Spezialist das Polygon-Baseball "Super Live Stadium", ein obligatorisches "Pro-Logic MahJong" und – schon interessanter – das Rennspiel "Grand Champions Rally". Wie beim Prügelerstling "Tobal No.1" möchte Square mit dem PS-Debüt nicht blenden, sondern solide Technik abliefern. So verzichtet "Champion Rally" weitgehend auf Texturen und setzt auf sauberes Shading und eine Geschwindigkeit von 60 Bildern pro Sekunde. Im Gegensatz zu Square (die selbstverständlich auch "Final Fantasy Tactics" und "Saga Frontier" zeigten) präsentierte Sony selbst nur ein mickriges Playstation-Lineup: Neben "Crash Bandicoot" konnten die Vorabversionen der Breakdance-Simulation "Parappa the Rapper" und das Render-Adventure "Kowloon´s Gate" kaum überzeugen.

Imagineer's "Fist" für die Playstation

Abgesehen von "Toshinden 3" (das mit 30 Spielfiguren alle Charakter-Rekorde brechen möchte) und "Choro Q 2" (der Fortsetzung von "Penny Racers") zeigte Takara hauptsächlich Spiele für den japanischen Markt. Als Mischung aus 3D-U-Boot-Simulation und Rollenspiel sah das "Deep Sea Adventure" ausgesprochen originell aus. Ebenfalls interessant war ein Japano-Rollenspiel, das Takara mit 3D-Beat´em-Up-Kampfsequenzen aufpeppte. Takaras "Die Katze von Schrödinger" schließlich stellt uns vor ein Rätsel: Wie Takara den Quantenphysiker Schrödinger in ein verschrobenes Grafikadventure einbringen möchte, konnte auch ein Blick auf das Messedemo nicht klären. *Jörg Brockmeier/wi*





Technosoft's "Thunderforce GP 2" (u.a. mit der Arcade-Fassung) gibt's nur für den Saturn



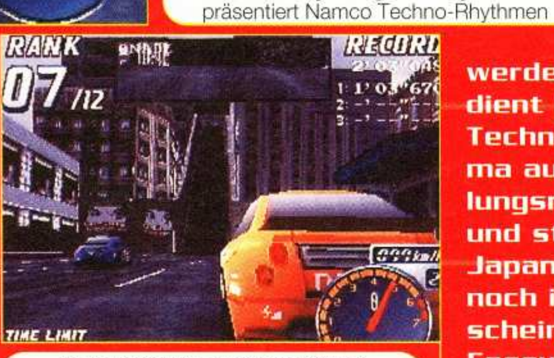
Konamis Action-Adventure "Metal Gear" gab's für MSX sowie NES und wird nun auf 32-Bit fortgesetzt.



Sobald das Mädel die Startfreigabe erteilt, brausen wir u.a. durch düstere Tunnels.



Als Musikbegleitung bei "Rage Racer" präsentiert Namco Techno-Rhythmen



Ein "Rage Racer"-Kurs führt durch eine europäische Metropole

Freie Fahrt: Mit rasantem Tempo durch die Häuserschluchten.

Insgesamt stehen 13 verschiedene Autos zur Verfügung, die in einem luxuriösen Shop getunt und mit eigenen Sponsoren-Artworks verziert werden. Die nötige Kohle verdient Ihr Euch mit dem Preisgeld bei Rennen. Technisch sah "Rage Racer" erwartungsgemäß prima aus, die einzelnen Strecken waren abwechslungsreich mit Steigungen, langgezogenen Kurven und steilem Gefälle. In Japan soll "Rage Racer" noch im Dezember erscheinen, die PAL-Fassung ist für das 1. Quartal '97 geplant.

Zwei Fäuste wie ein DONNERSCHLAG

Nach "Time Commando" kehrt Electronic Arts mit "Perfect Weapon" in die Welt der 3D-Schläger zurück.



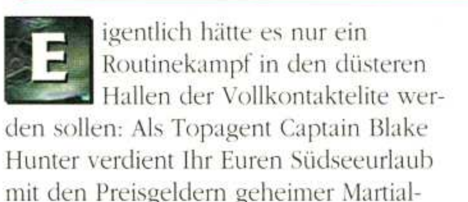
Krachende Bodyslams kosten den Feind besonders viel Energie: Seid Ihr nahe am Gegner, drückt einfach den Viereck-Button und X.



In der Eiswüste werfen Freund und Feind einen weiten Schatten über den Boden.



Tierschutz adè: Im Regenwald fallen Euch kreischende Kung-Fu-Affen an.



Eigentlich hätte es nur ein Routinekampf in den düsteren Hallen der Vollkontaktelite werden sollen: Als Topagent Captain Blake Hunter verdient Ihr Euren Südseeurlaub mit den Preisgeldern geheimer Martial-Arts-Turniere. Doch in dieser Nacht sollte alles anders kommen: Nach gewonnenem Turnier überfällt Euch in der Umkleidekabine eine furchteinflößende Bestie, die Euch mit einem Schlag ins Land der Träume schickt. Als Ihr wieder erwacht, findet Ihr Euch in einer sonderbaren Eiswüste wieder: In welchem Winkel der Galaxis Ihr auch immer seid, Euer Heimatplanet ist jedenfalls Lichtjahre entfernt. Nachdem Ihr Euch als Polygon-Blake in einem digitalen Monolog über Euren fantastischen Dimensionssprung gewundert habt, beginnt Ihr auf dem Eismond mit der Suche nach einem passenden Fortbewegungsmittel, das Euch in die Heimat zurückbefördert. Eure Umgebung nehmt Ihr als riesige Renderlandschaft wahr, von groovigen Synthie-Rhythmen begleitet wandelt Ihr mit bedächtigen Schritten durch die 3D-Welt. Mit der komplexen Steuerung dreht Ihr Euch um die eigene Achse, marschiert oder sprintet vorwärts und rückwärts, duckt Euch und hüpft mit weiten Sätzen über Felsschluchten und Abgründe hinweg. Auf der Wanderung durch schwüle Regenwälder, glühende Sandwüsten, prunkvolle Kampfsport-Tempel und bunte Gärten stellen sich Euch Kung-Fu-Affen, Kickbox-Bären, Shaolin-Krieger und andere Handkanten-Helden in den Weg. Mit wuchtigen Schlägen und Tritten mischt Ihr die grimmigen Schläger jedoch auf, jeder besiegte Gegner hinterläßt einen Beutel mit Keksen, der neue Kräfte schenkt. Erfahrene Prügelknaben lernen im Laufe des Abenteuers mehr als 40 Combos, Würfe und Specials, mit denen sie den Feind erbarmungslos in den Boden stampfen. Martial-Arts-Fans finden in Blakes Schlagsortiment einige Ihrer Lieblingsmoves wieder: Jean-Claude van Damme's Spagatkicks beherrscht Ihr ebenso wie krachende Bodyslams und zischende Flik-Flak-Kicks. Fallen jedoch mehrere Raufbolde über Euch her, sucht Ihr einen der versteckten Verbandskästen, die Euch in sekundenschnelle wieder in Topform bringen. Damit Ihr Euch in den umfangreichen Levels nicht verirrt, weist Euch die transparente Auto-Map stets den Weg. Habt Ihr Euch trotzdem verlaufen oder wurdet Ihr gar rücklings in einen Hinterhalt gelockt, kein Problem: Mit der Speicherfunktion sichert Ihr Euren Spielstand wahlweise per Memory Card oder Paßwort und nehmt den Kampf zu späterer Stunde wieder auf. *oe*

Posing vor dem Duell: Mächtige Knochenbrecher fordern Euch mit einer FMV-Sequenz zum Zweikampf heraus.









In den Wüsten und Tempelhallen verirrt Ihr Euch am leichtesten: Per Select-Taste informiert Ihr Euch auf der transparenten Karte über Euren Standort, im Action-Modus weist Euch ein Miniradar den Weg.

Street Racer Grand-Prix

Mit Vollgas und leckeren Gewinnen ins neue Jahr: Ubi Soft und MAN!AC verlosen eine komplette Videospiel-Ausstattung für Radikal-Racer.

In MAN!AC 12/96 habt Ihr unseren Test zu Ubi Softs jüngstem Hit gelesen: Wer's nicht beim Schmökern belassen und zum Neujahr noch Vollgas geben möchte, startet zu unserem "Street Racer"-GP durch: Postkarte zur Hand, die grauen Zellen in den dritten Gang schalten – und nach fünf Runden ist alles vorbei. Der Gewinner braust noch im Januar mit den "Street Racer"-Rowdies über einen Super Black Trinitron von Sony.

Schickt Eure Postkarten an die folgende Adresse und notiert neben den Antworten die gewünschte Konsole und "Street Racer"-Version (Playstation oder Saturn).

Cybermedia Verlags GmbH
•Racer GP•
Wallbergstraße 10
86415 Mering

An der Verlosung nimmt nur teil, wer alle Fragen korrekt beantwortet. Einsendeschluß ist der 15. Januar – der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen.

FRAGEN:

1. Zwischen wievielen Charakteren wählt Ihr bei "Street Racer"?
A sechs
B acht
C zehn

2. Nenne den Namen des "Street Racer"-Spieldesigners.

Sein Geburtsland ist
A Persien
B Indien
C Türkei



3. Für welche Konsolen erschienen die Vorgänger des 32-Bit-Titels?
A Mega Drive und Super Nintendo
B Super Nintendo und Game Boy
C für beide 16-Bitter und den Game Boy

4. Das Entwickler-Team Vivid Image sitzt in...
A Frankreich
B England
C Australien

5. Wo befindet sich das Hauptquartier des "Street Racer"-Herstellers Ubi Soft?
A Marseilles
B Paris
C Lyon

DIE PREISE



1. Preis: 1 Sony-Fernseher mit 70 cm Bildschirmdiagonale, außerdem eine 32-Bit-Konsole nach Wahl und die jeweilige "Street Racer"-Version.

2. bis 5. Preis: Eine "Street Racer"-CD für Saturn oder Playstation.

6. bis 15. Preis: Jeweils ein "Street Racer"-T-Shirt inklusive passender Kappe.



JOBS MIT ZUKUNFT

Berufe in der Spielebranche

Produkt Manager

Wer die Entwicklung eines Produktes miterleben und auch die absatzorientierte Seite des Konsolen-Business kennenlernen will, liegt als Produkt Manager richtig.

Die Pressearbeit eines PR Managers haben wir Euch schon vorgestellt – auf die Präsentation neuer Produkte aus einer Hand verzichtet keine renommierte Spielefirma. Eher im Hintergrund verrichten die Produkt Manager ihren Dienst. Die Aufgabe der produktspezifischen Betreuung umfaßt zwei Seiten: Der Kontakt mit dem Entwicklerteam sorgt für das erforderliche Fachwissen, um beim Betreuen der kaufmännischen Seite des Berufs effektiver arbeiten zu können. Doch zuerst zur Produktions-Seite:

Oliver Sender, Produkt Manager bei BMG Interactive: "Ein abgeschlossenes BWL- oder Jura-Studium ist nicht notwendig, einige Semester Studienerfahrung sind aber mit Sicherheit hilfreich."

Durch Kontakt mit den Entwicklern besorgt sich der Produktmanager Informationen über das Projekt: Werden alle zeitlichen Rahmendaten eingehalten? Worum geht's bei Konzept und Design des Spiels, welche Spielergruppe wird mit dem Titel angesprochen? Durch diese Kontakte weiß der Produkt Manager schon im Vorfeld der Fertigstellung genau, in welche Bahnen das Marketing und die Vertriebskonzeption gelenkt werden soll. Auch eine grobe Produktbewertung ("Rating") erfolgt während des Produktionsverlaufs: Durch langjährige Spielekenntnis sieht der Produkt Manager die primären Stärken und die Probleme des Titels und kann, sofern noch Eingriffsmöglichkeiten bestehen (eine Frage rechtlicher Beziehungen zwischen Developer und Publisher sowie zeitliche Bedingungen), auf Behebung von Schwächen plädieren.

Der kaufmännische Bereich hingegen steuert das Produkt-Fachwissen in absatzorientierte Bahnen: In enger Kooperation mit der Marketing-Abteilung und dem PR-Manager entwirft der Produkt Manager ein finales Verkaufskonzept und regt geeignete Aktionen in Handel und Fachpresse an. Weiterhin stellt er lokalisierte Detail-Informationen über das Produkt vor, u.a. für das Design von Verpackung und Anleitung. Die Kommunikation zwischen diesen Abteilungen ist sehr wichtig und trägt entscheidend zur guten Vermarktung eines Titels bei. Auf diese Weise kümmert sich ein Produkt Manager um eine Handvoll Titel – eine herausfordernde und interessante Tätigkeit, bei der man mit beiden Seiten der Spiele-Industrie eng in Kontakt steht.

Um den Aufgaben gewachsen zu sein, solltet Ihr nicht nur über langjährige Spieleerfahrung verfügen, sondern auch kaufmännisch bewandert sein: Zwar ist ein abgeschlossenes Studium nicht erforderlich, aber die Fähigkeit zum Entwurf eigener Marketing-Konzepte solltet Ihr schon mitbringen.

Als Entlohnung dürft Ihr mit einem Einstiegsgehalt von etwa 4.000 Mark rechnen. Bei entsprechender Leistung kann dieser Betrag auf etwa 6.500 Mark ansteigen. Je nach Art und Größe Eures Arbeitgebers ist später auch eine weitergehende Spezialisierung innerhalb verschiedener Arbeitsbereiche möglich: Ihr entscheidet Euch dann für weitergehende Verantwortung in der Produktentwicklung oder wechselt bei Interesse in den reinen Marketingbereich.



Frank Glaser

Produkt Manager von Laguna

Was sind Deine hauptsächlichen Aufgabengebiete?

Glaser: Neben der Bewertung der eingehenden Produkte auch die Lokalisierung aller Produkt-Informationen. Weiter sind sowohl Produktion als auch Marketing sowie Fachzeitschriften mein Gebiet.

Welche Erfahrungen hast Du im Umgang mit Arbeitgeber, der Fachpresse und Entwicklern gemacht?

Glaser: Bei meinem Arbeitgeber gilt: Charisma ist stärker als jedes Argument. Was die Fachpresse betrifft, sage ich nur: Die einen kennen sich wirklich aus, die anderen schreiben es nur. Und bei den Entwicklern habe ich die Erfahrung gemacht, daß wahre Künstler viel zu selten in's Rampenlicht treten.

Welche Eigenschaften brauchst Du in Deinem Beruf am meisten?

Oh, eine ganze Menge: Neben gutem Timing ist Überblick und eine gute Koordination wichtig. Ich muß Prioritäten richtig setzen und vorausschauend arbeiten, außerdem ist eine gute Portion Verantwortungsbewußtsein nötig.

Was war das bisher erfolgreichste Produkt, das Du betreut hast?

Glaser: "Hugo": Eines der erfolgreichsten Game-Boy-Spiele auf dem deutschen Markt.

Wie sieht Dein durchschnittlicher Arbeitstag aus?

Glaser: Die in der ersten Frage genannten Aufgaben mit den in der dritten Frage genannten Eigenschaften zu verbinden und die Nerven behalten, wenn 50 Leute mit 100 Dingen ankommen, die vorgestern erledigt werden müssen.

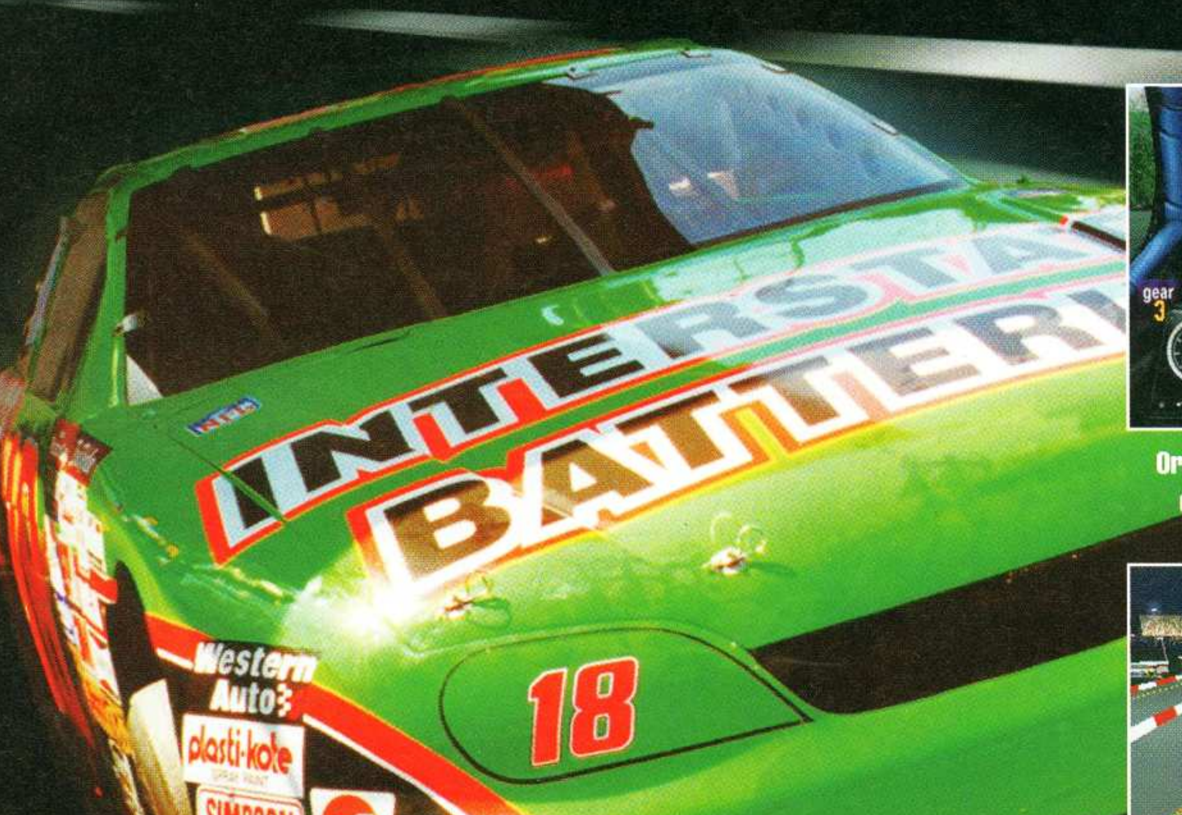
Was kannst Du interessierten Lesern zur Vorbereitung auf den Beruf des Produkt Managers raten?

Glaser: Ein Betriebswirtschafts-Studium ist in jedem Fall ratsam, daneben ist eine Ausbildung im Marketingbereich sicher hilfreich. Vor allem ist fundierte Kenntnis über die zu betreuenden Produkte wichtig: Ohne dieses Wissen läuft nichts.

BERUFE IN DER SPIELEINDUSTRIE
KREATIVER & TECHNISCHER BEREICH: Produzent Projektleiter – Spieldesigner – Spieleprogrammierer – Computer-Grafiker MANIAC 12 96 – Musiker & Soundprogrammierer
ORGANISATORISCHER & KAUFMÄNNISCHER BEREICH: Sales Assistant Manager – Marketing Assistant Manager – PR Assistant Manager MANIAC 10 96 – Trade Marketing Assistant Manager – Produkt Label Manager MANIAC 1 97

NASCAR Racing

Dein Puls rast, Deine Kehle ist wie zugeschnürt, Dein Atem kommt in kurzen, harten Stößen, ruf Dir ins Bewußtsein ...



Original Fahrer, Teams und Strecken der '96er NASCAR©-Rennsaison



16 offizielle Rennstrecken + 2 Bonusstrecken, 8 mitreißende Soundtracks



ES IST NUR EIN SPIEL!

Simulationsmodus für Rennpuristen oder Arcade-Action für Adrenalin-Jäger

Im Exklusiv-Vertrieb von:







SIERRA®



"Ich kann mir nicht vorstellen, daß die Playstation mit der Hälfte des Normalen zufrieden ist. Wenn's so wäre, dann würde unten auf der Playstation nicht "AC 220-240 Volt" sondern "AC 110-240 Volt" draufstehen. Falls Letzteres bei dir der Fall ist, kannst du gerne den Konverter einsetzen, ansonsten würde ich (...) überlegen, wie glaubhaft die Beiträge in diesem Magazin sind." (Jan v. Schweinitz, "Video Games", auf eine Anfrage, ob die Playstation zwecks Hitzereduzierung auch mit 110V betrieben werden kann.

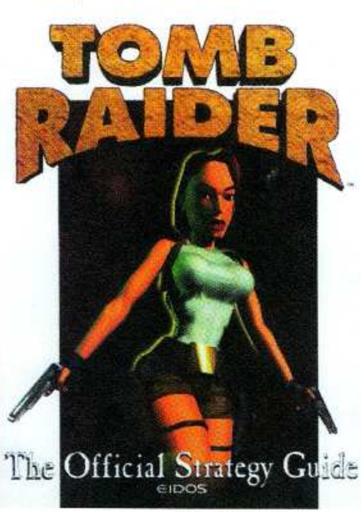
EINSPRUCH

Natürlich geht die Playstation nicht kaputt, wenn man die Eingangsspannung auf 110 Volt reduziert (siehe "Playstation-Fibel", MAN!AC 9/96). Es ist eben ein Unterschied, ob man das Konsolen-Netzteil überfordert (was das Gerät beschädigt) oder "unterfordert", was eine geringere Hitzeentwicklung zur Folge hat. Der 110-Volt-Hinweis wurde in Rücksprache mit Elektrikern formuliert und selbstverständlich vorher geprüft. Wenn man schon Mitbewerbern im Leserforum der "Video Games" Unwissenheit vorwirft, dann sollte man sich zunächst über die technischen Zusammenhänge informieren - die MAN!AC-Erklärung ist korrekt.

Lara Croft's Geheimnisse entschlüsselt!

Während "Tomb Raider" die Charts stürmt, lassen sich englischkundige Abenteurer-Laien mit dem "Official Strategy Guide" auf die Sprünge helfen.

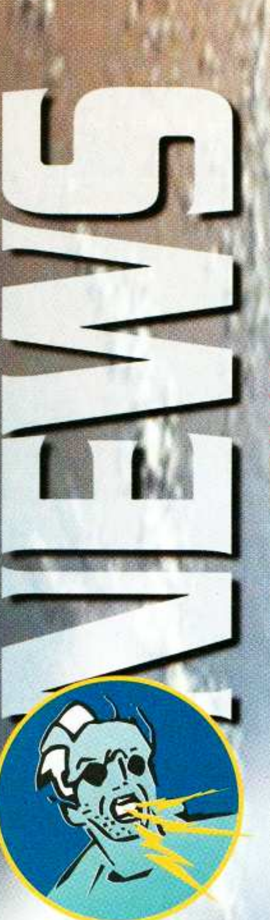
Das über 160 Seiten starke Werk macht Euch mit Unmengen von Bildern (für jeden Abschnitt etwa 100 Stück) und Beschreibungen mit allen Einzelheiten der Expedition bekannt. Zu jedem Abschnitt wird Euch auch die Zahl der Gegenstände und der Geheimnisse verraten. Auch zu Capcom's "Star Gladiator" ist ein Hint-Book mit allen Moves und Geheim-Manövern erhältlich. Beide Bücher sind zum Preis von knapp 30 Mark u.a. bei Dynatex verfügbar (Tel. 0231/5575000).



Sega: Weihnachts-Offensive in Amerika

Mit einem kostenlosen Software-Triplepack will Sega den amerikanischen Saturn-Verkäufern Beine machen.

Beim Kauf eines Saturn erhalten US-Käufer vom 18. November bis einschließlich 31. Dezember die Top-Titel "Daytona USA", "Virtua Fighter 2" und "Virtua Cop" kostenlos dazu. Außerdem liegt dem "Triplepack"-Bundle noch ein Gutschein über fünf bzw. fünfzehn Dollar für einen bzw. zwei Software-Käufe bei. "Sega's Weihnachts-Aktion durchbricht alle Grenzen", sagte Ted Hoff, Vize-Präsident von Sega of America. Vorangegangen war der Hardware-Aktion eine durchgehende Preissenkung aller Spiele, bei der die Top-Produkte von 69 auf 59 US-Dollar (knapp 100 Mark) und einige ältere Spiele auf 19 US-Dollar (rund 35 Mark) gesenkt wurden. Hintergrund dieser Aktion ist der nach wie vor schleppende Absatz des Saturn im Vergleich zur Playstation.



Allrounder-Station: Fester Halt für Lenkräder

Mit der "Allrounder-Station", einem Gestell für Lenkräder, löst sich das leidige Fixierungsproblem für Analog-Controller.

Das Problem ist bekannt: Die Lenkräder für Konsolen sorgen zwar für einen höheren Realitätsgrad, doch dazu müssen sie erst in irgendeiner Form auf dem Tisch oder zwischen den Oberschenkeln fixiert werden.

Die patentierte "Allrounder-Station" bietet eine Lösung: Das robuste, zerlegbare Stahlgestell nimmt mit verschiedenen Platten jedes erhältliche PC- und Konsolen-Lenkrad auf und hat auch für die "Mad Catz"-Pedale einen Einschub vorgesehen. Durch ineinander geschobene Rohre läßt sich das Gerät stufenlos an jede Körpergröße anpassen. Die "Allrounder-Station" kostet 229 Mark und ist bei Game World Mephisto erhältlich (Tel. 02202/45530).



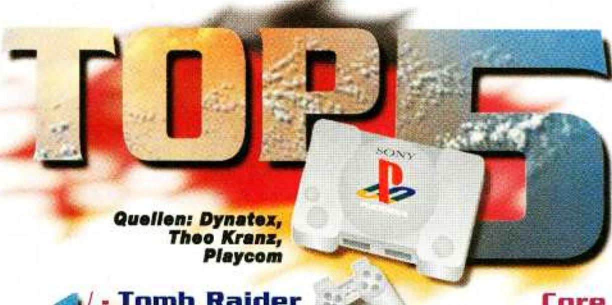
Demnächst ist auch ein Piloten-Schalensitz für das "Allrounder"-Gestell geplant.

Christmas Nights: Kostenlose Überraschung für Saturn-Besitzer!

Frohe Weihnachten für Saturn-Besitzer: Christmas Nights!

Schnell eine Postkarte ausgefüllt und umsonst spielen: MAN!AC gibt kostenlos 300 Exemplare des Saturn-Titels "Christmas Nights" ab. Einfach unter dem Stichwort "Saturn-Weihnachten" anfordern. Die ersten 300 Einsender erhalten die CD!

TOP 5



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom

1 / - **Tomb Raider** — Core
Gelenkig: Wochen nach der Saturn-Version trudelt die deutsche Playstation-Lara ein und beißt sich auf Platz 1 fest.

2 / - **Soviet Strike** — Electronic Arts
Friedvoll: EA's Helikopter-Einsatz ist nicht nur biestig schwer, sondern auch erfolgreich: Hoffentlich reicht der Sprit...

3 / - **Crash Bandicoot** — Sony
Drehfreudig: Sony's Optik-Orgie begeistert Euch mit revolutionärer Fehlerfrei-Grafik und "Taz"-ähnlichem Anti-Helden.

4 / - **Project Overkill** — Konami
Gewaltig: Trotz durchwachsenem Spieldesign greifen ausgehungerte Splatter-Söldner gerne zu. Ob's ein Zeichen von latenter Todessehnsucht ist?

5 / 2 **Resident Evil** — Capcom
Unvermeidlich: Auch der Alptraum-Klassiker muß den beschwerdevollen Weg nach unten antreten und hält sich verzweifelt auf Platz 5.

Controller-Updates

Interact stellt mehrere neue Nintendo-64-Eingabegeräte vor. Sony wiederum bastelt Gerüchten zufolge an einem hauseigenen Analog-Pad.



Mit vier neuen Controllern für das N64 steigt Peripherie-Spezialist Interact voll in's Nintendo-Geschäft ein. Vorerst nur in Amerika erhältlich, sollten die Geräte bald nach Deutschland kommen. Der "Arcade Shark" (etwa 90 Mark) ist ein massives Joyboard. Das "Flight Force Pro 64" (um 100 Mark) erinnert an sein PC-Gegenstück und ist für Flugsimulationen prädestiniert. Mit 20 programmierbaren Knöpfen und einer separaten Schubkontroll-Einheit empfiehlt sich das Set für "Pilotwings 64" und "Super Mario Kart 64". Das teils transparente "Sharkpad", das vom Design stark an das Nintendo-Originalpad erinnert, erscheint in zwei Versionen: Einmal in der Standard-Variante (etwa 50 Mark) und als "Hammerhead" (etwa 70 Mark) mit programmierbaren Knöpfen.



Der "Arcade Shark" von Interact: Endlich ein vollwertiges Joyboard für das Nintendo64.

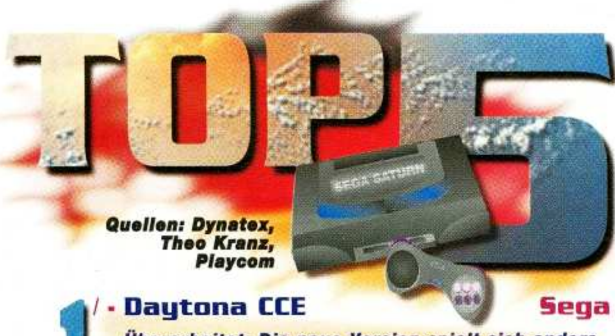


"Flight Force Pro 64"-Set mit separater Schub-Einheit (PC-Version).

Vom der Analog-Schwemme beeindruckt, soll auch Sony an einem neuen Analog-Pad arbeiten. Das Joypad dürfte mit zwei Mini-Sticks bestückt sein und eine simple Form von Force-Feedback (Vibration des Pads) aufweisen. Über Veröffentlichung und Preis des Controllers wurde noch nichts bekanntgegeben.



Erlkönig-Foto: Das geheimnisumwobene Sony-Analog-Pad.



Quellen: Dynatex, Theo Kranz, Playcom



1 / - Daytona CCE — Sega

Überarbeitet: Die neue Version spielt sich anders als die alte. Außerdem ist die Grafik flotter und mehr Kurse gibt's auch.



2 / - Tomb Raider — Core

Gymnastik-erfahren: Die Saturn-Fassung kam zwar vor der Playstation-Variante, dafür spricht die Sega-Lara nur Englisch.



3 / - Fighting Vipers — Sega

Kampferprobt: Die leicht auszuziehende Prügel-Sippe arbeitet sich auf Platz 3 vor und kämpft bis zum Umfallen.



4 / 1 Exhumed — Sega/BMG

Anspruchsvoll: Ohne Geduld und Überlegung geht man in den Katakomben ein wie ein MAN!AC-T-Shirt im 100-Grad-Vollwaschgang.

5 / - Earthworm Jim 2 — Playmates

Gealtert: Im 16-Bit-Stil hüpft Wurm Jim durch's Gelände. Ein wenig mehr Innovation hätt's schon sein dürfen...

Saturn goes BASIC

Sega wird noch im Dezember ein BASIC-Entwicklungssystem für den Saturn ausliefern.

Neben einer an den PC anschließbaren Version wird auch eine Saturn-only-Variante veröffentlicht. Das System läuft nur mit dem kürzlich in den USA veröffentlichten Keyboard und Floppy-Drive. Laut Hersteller Bits-Systems soll mit dem BASIC-Set jeder in der Lage sein, ein Rollenspiel in Mega-Drive oder SNES-Qualität zu erstellen. Sogar ein Polygon-Kampfspiel rückt "mit einigen Schwierigkeiten" in den Bereich des Möglichen.

Nintendo 64: Extra-Joypad für "Mario Kart 64"

Das für den 14. Dezember anvisierte "Mario Kart 64" wird in Japan mit einem Extra-Joypad ausgeliefert. Der Titel unterstützt bis zu vier Spieler gleichzeitig. Über die US- und PAL-Versionen, die für das erste Quartal '97 angesetzt sind, wurden noch keine Information bekanntgegeben. Möglich ist, daß es zwei Versionen des Spiels (mit und ohne Extra-Pad) geben wird.

Bandai veröffentlicht Pippin-Konsole in den USA

Eine neue Konsole braucht das Land: Der in Japan schon seit Monaten erhältliche Pippin ist jetzt auch in Amerika verfügbar. Das auf dem Macintosh basierende 32-Bit-RISC-System mit 66 MHz Taktfrequenz wird als Internet- und Spielekonsole durch die üblichen Apple-Vetriebskanäle vermarktet. Schon auf der CeBit '96 wurde ein japanisches Seriengerät vorgestellt. Das in den USA angebotene "World"-Set enthält zum Preis von 500 US-Dollar ein 28.800-Modem, einen speziellen Browser und ein Vierfach-CD-ROM. Das Gerät ist mit Druckern, weiteren Massenspeichern und einem Keyboard vielfach erweiterbar.



Der "Pippin" von Bandai: Aufrüstbare Konsole für einfachen Internet-Zugang.

Ten Pin Alley

Electronic Arts für Playstation, ab Januar im Handel



Berücksichtigt Wurfzeitpunkt und -stärke sowie den Spin der Kugel: Nur so habt Ihr Siegchancen.

PS In der "Ten Pin Alley" treffen sich die lokalen Bowling-Größen, um mit Hilfe einer kiloschweren Kugel zehn unschuldige Kegel zu vermöbeln. Im Club sind verschiedenste Charaktere vertreten: Vom schüchternen Schulmädchen bis zum dickbäuchigen Berufstrinker reicht die Palette der Feierabend-Sportler. Beim Wurf berücksichtigt Ihr Golf-ähnlich Stärke und Spin der Kugel, zusätzlich müßt Ihr den richtigen Wurfzeitpunkt erwischen, um nicht auf der Nase zu landen.


Optimaler Treffer: Nach kurzer Einspielzeit seid Ihr König des Bowling-Vereins.

Tempest 2000/X

Acclaim für Saturn und Playstation, ab Januar im Handel



Zoomende Info-Schriften, Power-Ups und hämmernde Techno-Musik: "Tempest 2000" auf dem Saturn.

SA PS Im Zuge der Nostalgie-Welle spült sich auch 3D-Opa "Tempest" auf die 32-Bitter. Auf dem Saturn feuern sich galaktische Torwächter durch eine klassische sowie eine optisch und akustisch zum Techno-Inferno aufgebohrte Strahlen-Schlacht: Ihr verteidigt ein Raumtor gegen aus dem Hintergrund angreifende Abstrakt-Gegner und sammelt Extras. Auch auf der Playstation geht's ab: Mit "Tempest X" erscheint ein ähnliches Oldie-Update.


"Tempest Classic": In simplen Vektorgrafik-Abschnitten feuert Ihr auf die anrückenden Gegner.



...Playstation Hardware-Engpaß: Wer sich eine Playstation unterm Weihnachtsbaum wünscht, sollte umgehend das Christkind losschicken: Für den Rest des Jahres hat der Handel mit Lieferengpässen zu kämpfen und muß sich auf rationierte Minimal-Lieferungen einstellen. Besserung ist erst für das nächste Jahr in Sicht: "Voraussichtlich im Januar werden wir die Situation besser im Griff haben", so Manfred Gerbes von Sony Computer Entertainment Germany.

Dancing Eyes

COIN OP

Namco für Arcade, demnächst für Playstation

Detaillierten Texturen sei dank: Trotz Polygontechnik haben alle Japan-Mädels eine ästhetische Figur.


Die Zoom-Funktion macht's möglich...

Man nehme ein klassisches Spielprinzip, ein paar sexy Polygon-Mädels und mische daraus ein voyeuristisches Spiel mit hohem Suchtfaktor. Der Oldie-Bestseller "Qix" stand Pate: Mit Eurer Spielfigur mußtet Ihr Linien ziehen und somit Flächen einfärben. Ab 75% Ausmalquote wartete der nächste Level. Diesmal steuert Ihr Euren Cursor über die wohlgeformten Polygone verschiedener 3D-Mädels, die sich Stück für Stück entblättern. Verschiedene Feinde stören Euch dabei.

Fesselnde "Qix"-Variante für Fans japanischer Schulmädchen-Schönheiten. Technisch eindrucksvoll.



Whizz

Konami/Flair für Playstation, ab Januar im Handel



Her mit der Flagge: Für Fähnchen kassiert Ihr Bonuszeit, bunte Würfel geben neue Pfade frei.

PS Wer vom Brause-Maskottchen "Spot" die Nase voll hat, durchforstet mit "Whizz" neue isometrische Jump'n'Run-Levels. Als putziger Hase feuert Ihr per Knopfdruck alle versteckten Raketen eines Levels ab und spurtet unter Zeitdruck zum Ausgang. Dabei machen Euch gewitzte Kobolde und Fantasiewesen das Leben schwer, Stachelfallen und Abgründe bedrohen stets Euer Leben. Besonders fies sind die bunten Mauern, die Ihr nur mit dem passenden Würfelextra zermalmen könnt.


Luftpost: Am Ziel angekommen, schwebt Ihr mit einem Luftballon in die nächste Welt.



NEWS

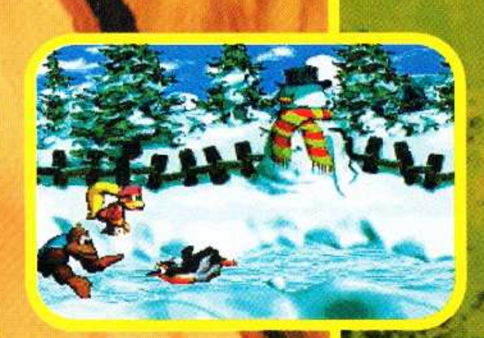
DONKEY KONG COUNTRY 3
DIXIE KONG'S Double Trouble!™*

Kaos treibt Dich auf die Palme!



32-Bit-Qualität

Neu!





Donkey Kong™ und Diddy Kong™ in der Gewalt von Kaos! Diese harte Nuß ist nur im Teamwork zu knacken! Darum freut sich Dixie Kong™, einen neuen Freund gefunden zu haben. Kiddy Kong™! Seine schwergewichtigen Auftritte haben immer durchschlagenden Erfolg. Ein phantastisches Insel-Abenteuer, das den größten Hit aller Zeiten – Donkey Kong Country™ mit noch mehr Details, lebensechteren Bewegungsabläufen und noch besserer Grafik übertrifft. Mit deutschem Bildschirmtext. Mach Dich auf den Weg durch unerforschte Gebiete und zieh Kaos das Fell über die Ohren!

Nintendo®

HAVE MORE FUN

Spiele des

Es ist wieder soweit: Ein Jahr Joypad-Euphorie, zwölf Monate Spielspaß, 365 Tage Nervenkitzel und Daumen-Pein neigen sich dem Ende zu. Pünktlich zum Jahreswechsel kürt MAN!AC die Spiele des Jahres. Auf den folgenden Seiten lassen wir Highlights der einzelnen Genres Revue passieren, reichen interessante Statistiken und schließen den Rückblick mit einem Ausblick ins Jahr '97. Zu Beginn der Jahresübersicht schütten jedoch die sieben MAN!AC-Musketiere ihr Herz aus und offenbaren ihre ganz persönlichen Spiele des Jahres – kompromißlos subjektiv und hundertprozentig privat.

Olli Ehrle
Tekken 2



"Tekken" ist toll: Das vielseitige Schlag-System stellt Euch vor immer neue Kampfsituationen und gewährt Euch selbst bei einer Sprintattacke zahlreiche Angriffsvariationen: Mein absoluter Prügel-Favorit.



Martin Gaksch
Pandemonium



Eine berauschende Kombination aus fantasievollen 3D-Optiken und atmosphärischem Sound: Kein anderes Jump'n' Run konnte traditionelle Spielspaß-Werte mit innovativer Grafik so fesselnd kombinieren.



Tobias Hartlehnert
Tomb Raider



Darauf haben Adventure-Freaks seit "Indiana Jones" gewartet – Core vereint Sex-Appeal, kurzweilige Rätselkost und überwältigende Tempelbauten zu einem fesselnden Forscher-Trip.



Andreas Knauf
Super Street Fighter α2



Trotz 2D-Optik und aufgewärmter Spielthematik: Die neueste Variante von "Street Fighter 2" ist spielerisch unschlagbar und daher mein persönlicher Favorit.



Christian Blendl
Exhumed



Das atmosphärische "Exhumed" besticht durch anspruchsvolles Level-Design mit perfiden Gruft-Mechanismen: Beim rettenden Auftauchen aus dem Kanalsystem schnappe ich unwillkürlich nach Luft!



Robert Bannert
Tomb Raider



Cores Adventure-Highlight eröffnet mit gigantischen Polygonbauten eine neue Grafikdimension und fordert mit ausgeklügeltem 3D-Terrain Forscherdrang. Auch Action-Fans sind mit Herzblut dabei.





Jahres



Winnie Forster
Descent

Die haarsträubend rasante 3D-Tunnelschlacht ist schnell, grafisch fehlerlos und umfangreich – in Zusammenspiel mit den schlauen Feinden sind die "Descent"-Gewölbe ein Hit.

So haben wir entschieden:
Für die Wahl zu den besten Spielen des Jahres qualifizierten sich ausschließlich offiziell in Deutschland erhältliche 32-Bit-Titel. Neuerscheinungen für Mega Drive und Super Nintendo haben wir in diesem Feature außen vorgelassen, da 1996 der Zweikampf zwischen Playstation und Saturn im Mittelpunkt stand. 16-Bit-Fans müssen aber deshalb nicht böse sein, in einer der nächsten Ausgaben widmen wir den geliebten Modul-Fressern einen umfassenden Schwerpunkt.
Sieger und Plazierte in den verschiedenen Genres richten sich nicht ausschließlich nach den Spielspaß-Wertungen in der MAN!AC. Bei der Wahl haben wir außerdem die Akzeptanz im Markt sowie die Entstehungsgeschichte bewertet: So hat der x-te Aufguß der 2D-"Street Fighter" zwar noch immer eine herrausragende Wertung, aber als Prügelspiel des Jahres qualifiziert es sich aufgrund der Spiel-Historie dennoch nicht.

Rennspiele

Was für ein Rennjahr! Nach dem Rally-Schock dominierte allerdings die Playstation die Rennszene. Von den nichtplazierten Rasereien bleiben uns vor allem das fulminante „Burning Road" (PS), „Andretti Racing" (PS), das deutlich aufgebohrte „Daytona Championship Circuit Edition" (SA) und das witzige „Street Racer" (beide Systeme) in angenehmer Erinnerung. Den Rennspielfan muß man nicht lange von den 32-Bit-Vorzügen überzeugen: Nie zuvor buhlten schnellere, fesselndere und schönere 3D-Rasereien um die Gunst der Hobby-Piloten.



Erster Platz
FORMEL 1

Playstation: Klassenbester mit Kinderkrankheiten: Nie wurde soviel Strecken- und Options-Vielfalt in ein Rennspiel implementiert. Wir hockten stundenlang vor dem Monitor, um alle Spielvariationen und Kurse auszuprobieren. Die einzigartige Dröhn-Atmosphäre wird Euch ohne Abstriche in's Wohnzimmer geliefert, die RTL-Plaudertasche Jochen Maas läßt sich gottlob abstellen. Doch auch gelungene Steuerung und flüssige Grafik machten uns die Entscheidung leicht: „Formel 1" begeisterte uns 1996 am meisten, und wir freuen uns schon auf den Nachfolger, dem die '97er-Saison zugrundeliegen wird. Leider trüben beim Rennspiel-Musterknaben nervige Kleinigkeiten wie mangelhafte Speicherverwaltung und mißratene Analogsteuerung den hervorragenden Gesamteindruck ein wenig: Nächstes Mal bitte mehr Debugging!

Zweiter Platz
SEGA RALLY

Saturn: Nach der technisch unglücklichen „Daytona USA"-Version war die Freude groß, als mit „Sega Rally" eine beeindruckende Saturn-Umsetzung des Automaten-Renners in die Redaktion schneite: Der Saturn-Besitzer muß im Vergleich zum Automatenspieler nur marginale Abstriche hinnehmen, viele zusätzliche Optionen sorgen für Dauerspaß. Ihr driftet sogar durch einen vierten 32-Bit-Exklusivkurs: Der Ex-Champion rutschte nur knapp auf Platz zwei!

Dritter Platz
WIPEOUT 2097

Playstation: Nach dem ersten Kassenschlager schob Psygnosis mit dem „Wipeout"-Update einen rundherum gelungenen Sci-Fi-Raser hinterher. Zwar mosern kritische Grafik-Fetischisten über altbekannte Polygon-Fehler, ansonsten begeistert das Speed-Epos jedoch erneut mit Nobel-Ambiente und Super-Spielgefühl.

BESTE GRAFIK: CRASH BANDICOOT

Staunende Gesichter, offene Münder: Sony konzentrierte sich auf die optische Präsentation seines tierischen Helden und erobert den Preis für „Beste Grafik". Vor allem die konsequente Mischung aus Gouraud-schattierten Polygonen und sparsamen, aber effektivem Texturen-Einsatz zeichnen für den famosen Gesamteindruck verantwortlich. Crash selber kommt übrigens fast völlig ohne Texturen aus: Mutig!

Action

Die Preisträger zeigen es: Mit den 32-Bittern zoomt das Action-Genre in die dritte Dimension und beglückt den Adrenalin-Fan mit ausgezeichneten Produkten, denen zum Teil jedoch der letzte grafische Schliff fehlt. Die 3D-Shooter sind am besten vertreten: Neben dem gelungenen „Alien Trilogy" erfreute auch das innovative, aber leider viel zu kurze „Disruptor" unsere Polygon-Ballerer. Etwas enttäuscht waren wir vom mangelhaften 2D-Action-Angebot: Neues Futter im „Raiden"- und „Darius"-Stil sollte im 3D-Trubel nicht ganz vergessen werden.

Erster Platz
EXHUMED

Playstation/Saturn: Mit dem Ego-Actiontitel „Exhumed" hat sich Sega den optimalen Exklusivtitel geangelt - die Playstation-Version kommt erst in einigen Wochen. Die technische Gestaltung sorgte für Entzücken unter den abgebrühten MAN!AC-Experten, doch nur Christian wagte sich weiter in die düsteren Katakomben. Sein Eindruck, bleich und veränstigt aus schrecklichen Grabmälern emporgestiegen: „It's a MAN!AC!". Besonders die Kombination aus Nachdenken, schnellen Gefechten und frustanfälligen Sprüngen beeindruckte den passionierten Id-Fan. Audio-Tracks mit authentischen Geräuscheffekten versetzen den Action-Forscher direkt in's alte Ägypten, während gemeine Krebse an der Wade knabbern und eine auferstandene Mumie röchelt: Von allen Action-Spielen des Jahrgangs 1996 hat „Exhumed" die fesselndste Thematik und die gelungenste Umsetzung.

Zweiter Platz


BLAM! MACHINEHEAD

Playstation/Saturn: Ein Bombenritt durch gespenstische 3D-Levels erwartet Euch im Viren-Knaller „Blam!". Mit hämmernden MG-Salven rauscht Ihr durch postapokalyptische Gegenden, während Euch Mutationen aller Art auf den Pelz rücken. Im Rausch der Techno-Beats und Leuchtfeuer-Explosionen fühlt Ihr Euch wie in einer anderen Welt, herausfordernde Missionen sorgen für spielerischen Gehalt: Core's 3D-Hit lassen wir zur Belohnung auf den zweiten Platz!

Dritter Platz
TUNNEL B1

Playstation: Auch auf dem dritten Platz tummelt sich schweres Geschütz in drei Dimensionen: Spielerisch erlebten wir in den Neon-Schächten zwar keine großen Überraschungen, dafür nageln Euch symphonische Klangteppiche und beeindruckende Explosions-Effekte ans Pad. Ein rauher Charme umweht das gespenstische Schacht-Geballere: Ein Action-Knallbonbon ohne Kompromisse!



Wir haben das Jahr 2096 und es ist Sport, eine Bombe umgeschnallt zu haben. Lust auf mehr?
C4
C4
01:35
BLAST CHAMBER
Der 3 D-rotierende Todeskampf
60 rotierende Kammern in atemberaubender 3 D-Grafik. Davon 20 für Mehrspieler-Action und 40 für Einzelkämpfer.
Gegeneinander mit bis zu vier Spielern gleichzeitig, alleine gegen Computergegner oder gegen die Zeit.
Eine völlig neue Art des Gameplays voll innovativer Ideen und Überraschungen.
Gewaltige Power-Ups, wie Magnet-Stiefel, Riesensprünge, Psycho-Bomben, Kristall-Magneten und viele mehr.
Im Exklusiv-Vertrieb von:
LAGUNA VIDEO GAMES
PlayStation
SEGA SATURN
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE
http://www.bomico.com
PC CD-ROM
ACTIVISION.
PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of SEGA ENTERPRISES, LTD. Activision is a registered trademark and Blast Chamber is a trademark of Activision, Inc. ©1996 Activision, Inc. All rights reserved.

Sport

Sportspiele sind ein fester Bestandteil der Software-Szene – egal, auf welchem System. Kaum ein bedeutender Spieleanbieter kann es sich leisten, auf die eigene Sports-Reihe zu verzichten. Electronic Arts muß sich mit zunehmend hochwertiger Konkurrenz auseinandersetzen (Sony, Sega, Virgin, Konami) und weiter an der Produktqualität arbeiten, um die Spitzenposition zu halten. 1996 war ein tolles Jahr für Sportspieler: Polygon-Optik und FMV-Präsentation, Mehrspieler-Modi und Statistik-Overkill – virtuelle Sportler sind im siebten Himmel. Wir vermuten jedoch, daß die Auswahl '97 noch größer wird...

Erster Platz
NHL Powerplay Hockey 96

Playstation/Saturn: Die Entscheidung fiel uns nicht leicht: Sowohl „NHL '97" von Electronic Arts als auch Virgins „NHL Powerplay Hockey" schafften eine Wertung von 87% auf Playstation und Saturn. Die subjektive Bevorzugung von „Powerplay Hockey" ist nicht zuletzt auf die technisch hervorragende Saturn-Fassung zurückzuführen. Außerdem haben wir uns mittlerweile an die Automatik-Kamera gewöhnt und finden EAs 237 Blickwinkel nicht unbedingt vorteilhaft. Virgins Überraschungshit ist spielerisch wie technisch ebenso ausgereift – geht jedoch einen Tick mehr in Richtung Action als der Konkurrent von EA Sports. Für welches Eishockey Ihr Euch entscheidet, ist somit reine Geschmackssache – Ihr werdet in jedem Fall ein Referenz-Produkt mit Langzeit-Motivation erwerben.

Zweiter Platz
NHL '97

Playstation/Saturn: Knapp daneben ist nicht vorbei: Mit „NHL '97" wurde EA Sports den Erwartungen gerecht – wenn auch mit einjähriger Verspätung. Die Playstation-Fassung ist technisch besser, checken und schlenzen läß sich in beiden Versionen gleich gut. Wer sich an die EA-Sports-Produkte gewöhnt hat, findet sich mit der neu präsentierten 32-Bit-Edition sofort zurecht. Im Vergleich zu „NHL Powerplay" ist der EA-Titel weniger actionlastig und bietet deutlich mehr Optionen.

Dritter Platz
Total NBA '96

Playstation: Eine Basketball-Simulation aus England – und eine verdammt gute noch dazu. Sonys Insel-Team lieferte mit „Total NBA 96" ein optisch und auch spielerisch vortreffliches Korbballspiel mit NBA-Lizenz, das die Konkurrenz von EA Sports, Konami und Crystal Dynamics hinter sich ließ.

Bester Sound: Tunnel B1

Dramatischer Orchester-Sound führt Euch die Brisanz der Action-Mission vor Ohren, knatternde MGs hallen in den düsteren Schächten und lassen Geschützstellungen in einem Feuerball aufgehen: Neon's Explosiv-Titel lebt maßgeblich vom mitreißenden Sound. Doch auch die Konfigurierbarkeit der einzelnen Effekte stellt eine gute Idee dar.

Beat'em-Up

Bei den Prügelspielen tat sich insgesamt wenig. Zwar hielten die hervorragenden Umsetzungen der besten Automaten weiter an, doch neben den Top-Titeln des Genres konnte sich kein neues Highlight etablieren – der Rest vom Prügelangebot besteht zum Großteil aus erbärmlich schwachen B-Titeln. Lediglich Capcom legte mit „Star Gladiator" eine überzeugende Polygon-Prügelei vor – endlich zaubert der „Street Fighter"-Veteran ein technisch aufgebohrtes Produkt aus dem Ärmel. Mit "Soul Blade" (ehemals "Soul Edge") steht eines der 97'er-Highlights schon fest: Hoffentlich wagen sich bald mehr Duell-Prügler an innovative Waffengattungen.

Erster Platz
Tekken 2

Playstation: Zwar liegt „Fighting Vipers" mit einem Spielspaß von 87% zwei Pünktchen vor Namcos „Tekken 2", doch subjektiv favorisiert die Redaktion den Namco-Titel: Die Umsetzung überzeugt vom Intro über das umfangreiche Schlagrepertoire und die bislang größte Heldenriege bis zum brachialen Spielablauf. Auch ohne bahnbrechende Neuerungen greifen „Tekken"-Fans zu: Die deutlich „sauberere" Grafik und die verbesserte Figuren-Optik (mit dem Gegner nachguckenden Kämpfern) sorgen für einen brillanten Eindruck, spielerisch wurden die wenigen Mängel des Vorgängers ausgemerzt. Namcos Prügler hat sich nicht zuletzt auch durch Leserresonanz und Marktbedeutung als wegweisendes Beat'em-Up des vergangenen Jahres behauptet: MAN!AC zollt den aufgebohrten Eisenfaust-Recken durch den Platz an der Prügelspiel-Sonne den verdienten Tribut.

Zweiter Platz
Fighting Vipers

Saturn: Auch wenn die jüngste Saturn-Prügelei "nur" ein „Virtua Fighter 2"-Ableger ist, wartet Segas Beat'em-Up-Schlacht mit den gleichen Vorzügen wie das Vorbild auf: Zugängliche Kontrollen, riesiges Kombo- sowie Manöver-Repertoire und blitzschnelle Kämpfer. Entgegen dem üblichen VF-"Ring Out" schleudert Ihr den Kontrahenten gegen eine Käfigbegrenzung: Fesche Mädels büßen ihren Plastik-BH ein, Polygonmachos entblößen eine eckenharte Brustmuskulatur.

Dritter Platz
Star Gladiator

Playstation: Grafik-Pedant Christian reibt sich ob der Effekte die Augen, während Olli „No Mercy" Ehrle zu fulminanten Schlagserien ansetzt: Aus dem Stand schafft es Capcoms bunt gemischter Sternenkrieger-Verein aufs Treppchen der besten Prügelspiele 1996. Ein fulminantes 3D-Debüt der "Streeet Fighter"-Profis, das in letzter Minute zum dritten Platz emporschoß!

FOOTBALL IS JUST A GAME YOU SAY.

GET REAL.

SEGA WORLDWIDE SOCCER 97









EXCLUSIV FÜR

SEGA SATURN

Jump'n'Run



Weg vom platten 2D-Hüpfer aus dem Programmgenerator, hin zu innovativen Jump'n'Runs mit mehr oder weniger intensiver Nutzung der Polygon-Power: Das Genre floriert dank Hardware-Stärken und Erfindungsreichtum, auch 2D-Spiele wie „Lomax" werden mit netten 3D-Gags spielerisch bereichert. Wir denken, daß wir gerade 1997 in diesem Genre mit hervorragenden Titeln rechnen dürfen: Wie unsere Auswahl zeigt, muß ein anspruchsvolles Jump'n'Run nicht zwangsläufig volle Bewegungsfreiheit besitzen, um spielerisch zu beeindrucken.

Erster Platz NIGHTS

Saturn: Wenn man vom selbstverschuldeten Vergleichs-Dilemma absieht (Sega USA bewarb „Nights" als Gegner zum völlig unterschiedlichen „Mario 64"), hat Sega den Vogel abgeschossen: Zwar läßt sich das innovative „Nights" nur schwerlich in ein Genre zwängen, doch dem Jump'n'Run kommt es noch am nächsten: Mit unverbrauchten Ideen, ausgefeiltem Spieldesign und wunderbar flüssigem Spielablauf verweist Sega die Konkurrenz auf die Plätze. Wir hoffen auf einen Nachfolger – die Story um „Nights" und fiese Alpträume scheint noch lange nicht ausgereizt. Das obligatorische Sammelelement wurde nebst Zeitlimit am stachligen "Sonic"-Kollegen angelehnt und mit der traumhaften Flug-Engine in eine neue Spieldimension katapultiert. Wir küren "Nights" als ersten Hüpf-Titel, der auch ohne Erfolgsdruck hochmotivierend ausfiel.

Zweiter Platz PANDEMONIUM

Playstation: Ein Jump'n'Run auf vorgegebenen Pfaden, aber trotzdem dreidimensional: Mit intelligentem Technik-Einsatz und gewagten Kameraschwenks verzückte das gelungene „Pandemonium" die gesamte Redaktion. Statt bis zum fehlerbeladenen Polygon-Limit zu gehen, sorgen Bitmap-Hintergründe für Stimmung. Selbst einige PCX-Redakteure stahlen sich in den kalten Novembertagen an die MAN!AC-Playstations und vergnügten sich

Dritter Platz CRASH BANDICOOT

Playstation: Ist's ein Fuchs? Nein, falsch, ein „Bandicoot"! Um ein Artgenossen-Weibchen aus den Klauen verrückter Wissenschaftler zu befreien, ist ihm kein traumhaft schöner Inselabschnitt zu gefährlich. Sony fährt mit dem Maskottchen Grafik auf, wie sie die 32-Bitter noch nicht gesehen haben.

Beste Gags: BUST A MOVE 2

Die knuddligen Saurier zeigen Euch mit anfeuernden, ängstlichen oder überraschten Gesichtern ihren Gemütszustand, den witzigen Gegnern treibt's bei Gefahr die Augen aus den Höhlen: Für uns die gag-geladensten Grimassen, die wir dieses Jahr erleben durften.

Abenteuer

Das Jahr der Abenteuer-Spiele: Selten haben sich die Designer konsequenter der neuen Hardware bedient als in diesem Genre. Obwohl „Tomb Raider" wertungstechnisch klar vorn liegt – für Konsolisten bleibt 1996 das „Resident Evil"-Jahr: Capcom's Genre-Debüt machte Schlagzeilen ohne Ende, erreichte fulminante Absatzzahlen und geht bald in die zweite Runde. Klassische PC-Adventures haben's dagegen schwer: Der knappe Hauptspeicher trübte den Spaß einiger Klick-Abenteuer durch Lade-Orgien deutlich.

Erster Platz TOMB RAIDER

Playstation/Saturn: Der größte Hype des Jahres sorgte anfangs für Zurückhaltung: Würde das Spieldesign der opulenten Optik das Wasser reichen? Behält Lara während ihrer Expeditionen in altertümliche Grufte und Grabmäler auch spielerisch die Hosen an? Nun, sie hielt, und für die Redaktion gab's kein Halten mehr: In vielerlei Hinsicht setzt Core/Eidos den neuen Maßstab für aufwendige 32-Bit-Großproduktionen. Beim Erkunden der Altertümer kommt echtes Forscher-Feeling auf, mit Hirnschmalz und Reaktionen helft Ihr Eurem weiblichen Alter Ego durch verwinkelte Gänge. Daß die Hardware bei pfiffiger Programmierung die erforderliche Leistung für komplexe 3D-Expedition erbringen kann, bleibt uns zusätzlich positiv im Gedächtnis – nach dem „Mario 64"-Schock dachten Pessimisten, daß eine frei zugängliche 360°-Umwelt auf den 32-Bittern unmöglich sei!

Zweiter Platz RESIDENT EVIL

Playstation: Kein Videospieler entkam dem Horror-Haus: Das Grusel-Adventure mit Action-Einschlag wurde zum bekanntesten Playstation-Titel und zusammen mit „Formel 1" zum Hardware-Seller Nr. 1. Keiner dachte, daß Capcom so rasant vom Prügel-Experten zum wegweisendem Abenteuer-Lieferanten werden könnte. Hoffentlich macht das Beispiel der Nicht-Indizierung Schule und die Jugendschutz-Beauftragten kehren nach einigen umstrittenen Entscheidungen zu einem nachvollziehbaren Verhalten zurück.

Dritter Platz BAPHOMET'S FLUCH

Playstation: Zwar macht das Point'n'Click"-Abenteuer auf der Playstation aufgrund langer Ladezeiten technisch keine perfekte Figur, überzeugte uns aber durch den spannenden Handlungsverlauf, stilvolle Grafik und die rätselhafte Atmosphäre trotzdem. Vielleicht überrascht uns der zweite Teil ja mit neuer, auf Konsolen zugeschneiderter Abenteuer-Technik?

Saturn • Playstation • Gameverleih Keine EA-Titel

Händleranfragen erwünscht

VIDEO & GAME

Tel. 030 425 05 89/425 95 24
Spätservice 030 421 37 67
Fax 030 425 48 62

An- & Verkauf

Auszüge aus unserer Preisliste

Coole Preise
Importspiele Hier!

SNES

Titel		Preis
Action Instinct	Dt	99
Asterix & Obelix	PV	119
Breath of Fire 2	Dt	109
Bomberman 2	Dt	69
Bomberman 3	**Dt**	**99**
Bomberman 4	Jp	179
Batman Forever	Dt	99
Civilisation	US	129
Chrono Trigger	US	144
Donkey Kong 2	**GV**	**109**
Donald in Maui Mall.	**Dt**	**129**
Demolition Man	Dt	99
Earth Worm Jim	Dt	129
Final Fantasy 3	US	149
Final Fight 3	Dt	109
Front Mission 2	**Jp**	**149**
FIFA Soccer'97	Dt	119
Hebereke Popon 2	Dt	99
Jungle Strike	DV	109
Lufia	Dt	109
Lufia 2	US	139
Mega Man X3	Dt	99
Mechwarrior 2	**Dt**	**109**
Mega Man 7	Dt	109
NHL Hockey 97	Dt	119
NBA Live'97	Dt	119
Operation Starfish	Dt	59
Parodius 3	**JP**	**179**
Primal Rage	Dt	99
Pinocchio	Dt	129
Rock'n Roll Racing	Dt	89
Super Turrican 2	Dt	59
Syndicate	Dt	69
Sim City	Dt	79
Secret of Evermore	Dt	109
Secret of Mana 2	Jp	199
Superstar Soccer deluxe	Dt	129
Super Mario RPG	**US**	**139**
Street Racer	Dt	59
Streetfighter Alpha 2	Dt	129
Terranicma	Dt	119
Tetris Attack	Dt	109
Time Cop	Dt	109
Theme Park	**Dt**	**109**
Tetris & Dr. Mario	Dt	89
Urban Strike	Dt	89
Ultimate	Dt	129
Waterworld	Dt	109
Wormes	Dt	119
Weapon Lord	Dt	129
WWF Wrestlemania	Dt	119
Yoshi's Island	Dt	119
Gebrauchtspiele schon	**ab**	**19**
Action Replay 3	Dt	89

Zeitschriften

Titel	Preis
EGM/EGM 2	je12
Gamefan	12
Playstation Magazin	22
Blood Games	9,90
Players Guide	auf Anfr.

Sega Saturn

Titel		Preis
Alien Trilogy	**Dt**	**94**
Athlet Kings	Dt	94
Blood Omen	**US**	**119**
Battle Monster	**Dt**	**79**
Blazing Dragons	Dt	89
Burn Cycle	Dt	99
Casper	Dt	94
Crusader no Remorse	Dt	99
VIRTUA COP 2		119
Virtua On	JP	119
Virtua Fighter Kids	Dt	69
Worldwide Soccer	Dt	99
Wing Commander 3	US	119
WWF in your House	**Dt**	**94**
Wing Arms	Dt	69
Worms	**Dt**	**79**
X Men	Dt	79
Sega Saturn mit Sega Rally		**485**
Action Replay 3 in 1	**Dt**	**89**
Command & Conquer	Dt	99
Dark Savior	US	119
Daytona Champion Ed.	**Dt**	**99**
D	Dt	89
Destruction Derby	Dt	89
Dragon Heart	US	119
Dragon Force	US	119
Exhumed	**Dt**	**99**
Fatal Fury Real Bount	JP	139
Fighting Vipers	Dt	99
Hexen	**Dt**	**94**
Highway 2000	Dt	99
Iron & Blood	Dt	94
Iron Storm	**US**	**119**
King of Fighter 95	JP	129
Lunar	US	119
Magic the Gatering	Dt	94
Mr. Bones	Dt	94
NHL Powerplay Hockey	Dt	99
Nightwarrior	Dt	79
Nights mit Pad	**Dt**	**129**
NBA Jam Extreme	Dt	94
Need for Speed	Dt	94
Olympic Soccer	Dt	89
Olympic Games	Dt	89
Panzer Dragon 2	**Dt**	**99**
Pro Pinball	Dt	89
Return Fire	**Dt**	**94**
Road Rash	Dt	94
SONIC the Fighters	**JP**	**119**
Space Hulk	Dt	94
Scorcher	US	119
Soviet Strike	**Dt**	**89**
Skeleton Warriors	Dt	79
Starfighter 3000	Dt	79
Streetfighter Alpha	**Dt**	**94**
Tomb Raider	Dt	99
Toshinden	**Dt**	**79**
Three Dirty Dwarves	Dt	94
Toshinden Ura	US	119
Area S1	US	109
Virtua On	US	119

Sony Playstation

Titel		Preis
Allied General	US	119
Alien Trilogie	**Dt**	**94**
A IV Evolution	**Dt**	**99**
Baphomets Fluch	**Dt**	**89**
Beqound the Beqound	US	119
Blazing Dragons	**Dt**	**89**
Burning Road	**Dt**	**94**
Casper	**Dt**	**89**
Batman Forever Choin	**Dt**	**89**
Bedlam	**Dt**	**94**
Command Conquer	**Dt**	**99**
Crash Bandicoot	Dt	109
Cronicles of Sword	Dt	89
Crow	Dt	94
Crusader no Remorse	Dt	89
Cheesy	Dt	94
Dark Stalker	Dt	89
Deadly Skies	Dt	94
Davis Cup Tennis	Dt	94
Destruction Derby 2	**US**	**119**
Die Hard Trilogy	Dt	89
Disruptor	Dt	89
Dragon Heart-Fire&Steel	Dt	89
ESPN Extreme Games 2	US	119
FIFA Soccer 97	Dt	89
Firo & Klawd	Dt	94
Final Fantasy 7- 12/96	JP	129
Gunship 2000	**Dt**	**94**
Hexen	Dt	89
Horned Owl	**Dt**	**94**
In The Hunt	Dt	94
Iron & Blood	Dt	89
Jewels of Oracle	Dt	89
King of Fighters 95	US	119
Legancy of Kain	Dt	94
Lomax	Dt	94
Magic the Gatering	Dt	89
Myst	Dt	89
Mega Man X 3	Dt	89
NBA Hang Time	**Dt**	**89**
NBA Jam Extreme	Dt	89
NFL Face Off 97	US	119
NHL Hockey 97	Dt	89
Need for Speed	Dt	94
Ogre Battle	JP	129
Onside Soccer	Dt	89
Policenauts	JP	139
Pete Sampras Tennis	Dt	94
Power Move Wrestling	Dt	89
Poed	Dt	89
Pro Pinball the Web	Dt	89
Project Overkill	**Dt**	**89**
Pandemonium	**Dt**	**89**
Return Fire	**Dt**	**94**
Reloaded	US	119
Rebel Assault 2	US	119
Resident Evil	Dt	89
Resident Evil 2/Bio Hazard 2	JP	139
Ridge Racer 3	JP	129
Road Rash	Dt	94
Sim City 2000	Dt	89
Star Gladiators	Dt	94
Star Treck Generation	US	119
Streetracer	Dt	89
Shadow Struggle	JP	129
Super Sonic Racers	Dt	89
Soviet Strike	**Dt**	**89**
Skeletton Warrior	Dt	89
Steel Harbinger	Dt	89
Streetfighter Alpha 2	Dt	94
Syndicate Wars	Dt	89
Soul Edge	**JP**	**139**
Toshinden 2	**Dt**	**99**
Time Commando	DT	89
Tekken 2	Dt	109
Tomb Raider	Dt	89
Time Commando	Dt	89
Tilt	Dt	89
Theme Park	Dt	94
Track & Field	Dt	94
Tunnel B1	Dt	89
Twisted Metal 2	US	119
Tobal Nr.1 mit F.F. 7 Demo	JP	129
Wedlands	Dt	89
Wing Commander 4	**US**	**119**
Warhammer	Dt	94
Wipe Out 2097	Dt	99
Worms	Dt	89
X-Com 2	Dt	99
X 2	Dt	94
Zero Divide 2	**US**	**119**
Lenkrad Mad Catz		**139**
Negcon Pad		89
RGB Kabel		**39**
Game Gun	**ab**	**49**
Control Pad		39
Infrarot Pad		89
Memory Card 8 Meg		79
Memory Card 24 Meg		99

für nur 59,90 DM der Sony Umbau
zum Selbsteinbau — incl. Bauanltg. in Farbe
dann klappt's auch mit dem... Ridge Racer 3 nur 129,90

Nintendo 64

Titel		Preis
RGB Kabel		39
RGB Umbausatz incl. Booster		39
US/Japan Umbau		19
farbige Control Pad		79
Control Pad		69
Mario 64		159
Pilotwings		159
Wave Race	US	159
Cruisin USA	JP	159
Shadow of Empire	JP	199
Ultimate Hoppel Conrad	US	179
Action Instinct	US	
Wayne Greatly Honey		169

Umbauten+Kit

Titel	Preis
SNES 60 Hz Umbau	89
Sony PSX Bausatz	59
RGB Umbau N 64 incl. Colorbooster	79
Saturn 60 Hz Umbau	99
US/JP Umbau N 64	79
Sonstige Umbauten/Reparaturen auf Nachfrage	

alle Dt Titel auch als ungebremste US Version lieferbar!!!

Laden/Versand

Danziger Str. 124
Ecke Greifswalder Str.
Verkauf

Spezial Sony Playstation
hier könnt ihr alles drauf spielen nur 469,90

SPEZIALUMBAU PSX
ohne Vorbooten
nur 99,90 DM

Unsere Multimedia Shops in Berlin

SPANDAU Verkauf & Verleih
Seegefelder Str.75
nahe Rathaus

MARZAHN
Marzahner Promenade 47
neben A-Z
Verkauf & Verleih

PRENZ'L BERG
Hans-Otto-Str. 28
nahe Dimitroffstr.

Geschäftszeiten: Montag bis Sonnabend 12.00 Uhr - 20.00 Uhr. Schnellversand: Bis 17.00 Uhr bestellte Waren werden noch am selben Tag abgesendet (Lagerware). Für nichtabgenommene Ware berechnen wir pauschal 20 DM. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen! Ankauf bequem per Post nach telefonischer Absprache. Postanschrift: Video & Game, 10407 Berlin, Danziger Str.124. US - Import • GV - gebraucht • Dt - Deutsch **Ladenpreise können abweichen!**

Strategie

Erst in den letzten Minuten eingetroffen, überrannte „Command & Conquer" auf Playstation und Saturn die Konkurrenz-Front: MANIAC fordert mehr Umsetzungen dramatischer Echtzeit-Perlen, die zur Zeit Ihr großes PC-Revival feiern. Mit dem Hardcore-Strategieangebot waren wir zufrieden: Die PC-Umsetzungen sind spielbar, aber keine ambitionierten Glanzleistungen neuerer Konsolen-Programmierkunst.

ERSTER PLATZ
COMMAND & CONQUER

Playstation/Saturn: Westwood's Echtzeit-Krieg bedient die Allmachts-Phantasien jedes Spielers: Endlich nach Herzenslust Krieg führen und geschickte Vernichtungs-Manöver durchführen. Intelligenz-Anforderungen werden gepaart mit reaktionsschnellen Improvisationstalent – eine teuflisch gute Spiele-Mischung. Beide Versionen spielen sich prima und müssen im Vergleich zum PC-Original nur geringe Steuerungs-Einbußen hinnehmen – ein leicht zu akzeptierender Kompromiß für die epischen Schlachten. Kampferprobte Sega-Strategen zogen übrigens schon mit dem Mega Drive in den Krieg: Der Kult-Klassiker „Herzog 2" (einer der bemerkenswertesten 16-Bit-Titel) und „C&C"-Vorläufer „Dune 2" ebneten den Weg für die Genre-Inflation auf dem PC.

ZWEITER PLATZ
SIM CITY 2000

Playstation: Städtebau schwer gemacht: Zwar erscheint dem Bürgermeister- Neuling der Umgang mit Infrastruktur und mosernden Bürgern schwierig, doch „Sim City" führt Euer planerisches Denken auf unterhaltsamer Weise zu neuen Höchstleistungen. Wir ziehen den Hut vor der Konzeption das Städtebau-Epos – und vor denjenigen Hardcore-Strategen, die auch eine Millionen-Metropole vom Schlage eines Mering noch voll im planerischen Griff haben!

DRITTER PLATZ
A-TRAIN

Playstation: Mit "A-Train" reagierte der Japano-Hersteller Artdink auf "SimCity". Auch zum Fernost-Start der Playstation erschien als zweites Spiel (gleich nach "Ridge Racer") die gekonnte Mischung aus Wirtschaftssimulation und Eisenbahner-Lehrstück. Spielerisch muß sich das komplexe Echtzeitepos nur dem großen Vorbild (siehe links) beugen.

BESTE PRÄSENTATION: SOVIET STRIKE

Nobel geh'n die Schurken zugrunde: Selten wurde in der 32-Bit-Geschichte soviel Arbeit in die Präsentation eines Spiels investiert. Ihr werdet Zeuge Live-haftiger Nachrichtenübertragungen, brisanter Funksprüche und aufwendiger Videoeinspielungen in beängstigend realer Atmosphäre: Der Präsentations-Preis geht eindeutig an Electronic Arts.

Denkspiele

Insgesamt waren wir mit dem Ausstoß an Denkspielchen nicht zufrieden, wie die kurze Diskussion um die Preisträger zeigte. Neben den hier genannten Gewinnern ist Segas „Baku Baku" der einzige Lichtblick. Wir wünschen uns neue, kreative Impulse, um das Genre aus dem Dämmerzustand zu reißen: Statt wie die Schlange aufs „Bust a Move"-Kaninchen zu starren, sollten die Designer experimentieren und etwas mehr mit den Möglichkeiten der Hardware spielen.

ERSTER PLATZ
BUST-A-MOVE 2

Playstation/Saturn: Ohne ernsthafte Konkurrenz sichern sich die Videospiel-Oldies Bub und Bob zum zweiten Mal in Folge (letztes Jahr kürten wir den Neo-Geo-Vorläufer „Puzzle Bobble") den Preis als Knobel-Könige: Ein Paradebeispiel, wie der Aufstieg in die 32-Bit-Liga durch gelungene Weiterentwicklungen aussehen kann, ohne sich in sinnlose Mätzchen zu ergehen. Der Saturn-Variante mit eingebautem Level-Editor (in Japan als „Puzzle Bobble 2X" bekannt) zollten wir in MAN!AC 10/96 mit 88% Tribut – ein Pünktchen mehr als der Sony-Blubberei.

Auch mit dem „Bubble Bobble"-Revival machten uns die Knuddeldrachen dieses Jahr viel Freude, wenngleich in einem anderen Genre. Daß der Preisträger-Titel zum budgetfreundlichen Preis erhältlich ist, ehrt den deutschen Vertrieb Acclaim: Selber schuld, wer den Drachen kein Probespiel einräumt!

ZWEITER PLATZ
3D-LEMMINGS

Saturn: Zwar sind die ins dreidimensionale entwickelten Lemminge schon vor Jahresfrist auf der Playstation herumgetrampelt, doch die neue Saturn-Version ist trotz geringer Beachtung ebenfalls ein äußerst anspruchsvoller Denkspaß, der in der Flut der schwächeren Titel eine klare Empfehlung verdient. Viele verzwickte Konstruktionen, ideenreiche Grafik, lustige Musik: Trotz ihres Alters heben wir die Tierchen mit auf's Denkspiel-Podest und erinnern unschlüssige Denker an den alternden Hit!

DRITTER PLATZ
WORMS

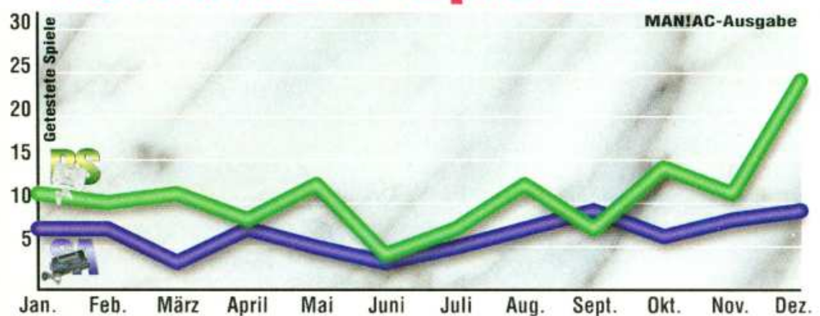
Playstation/Saturn:Schon Anfang des Jahres erschienen, begeistert die absurd kriegerische Wurmschar aus England jede abendliche Spiele-Runde – und machen aus harten Männern Jammerlappen: „Alle gehen wieder auf mich los, Ihr seid so ungerecht!". Wenn gegen drei Uhr morgens laute Flüche und Beschimpfungen ertönen, wissen die Nachbarn, was gespielt wird – "Worms", was sonst?

HOCHPROZENTIG

MAN!AC JAHRESSTATISTIK

Liebe Statistikfreunde: Im vergangenen Jahr herrschte noch reges Systemgedränge in unseren Übersichts-Diagrammen. Mittlerweile klärte sich der Konsolen-verhangene Horizont auf – außer Playstation und Saturn hat kein 32-Bitter die Stellung gehalten, das abgemagerte 16-Bit-Angebot konnten wir aus Gründen der Übersichtlichkeit in unseren Diagrammen nicht berücksichtigen.

Anzahl der Spieletests



Quantitativ liegt die Playstation vorne. Besonders im Weihnachtsmonat dominieren die Sony-Titel, im Vergleich zum Vorjahr fällt die Sega-Bescherung recht mager aus.

Spielspaß-Durchschnitt



Auch wenn der Saturn-Spieler auf weniger Titel zurückgreifen kann, ist die Qualität erfreulich hoch: Für die Playstation sind ebenso viele Perlen zu haben, aber diverse Software-Gurken drücken das Wertungsmittel.

Import vs PAL

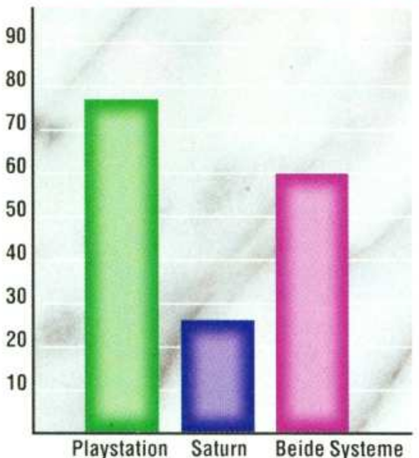
Getestete Spiele: 130, 120, 110, 100, 90, 80, 70, 60, 50, 40, 30, 20, 10

PAL | Importe | Playstation

PAL | Importe | Saturn

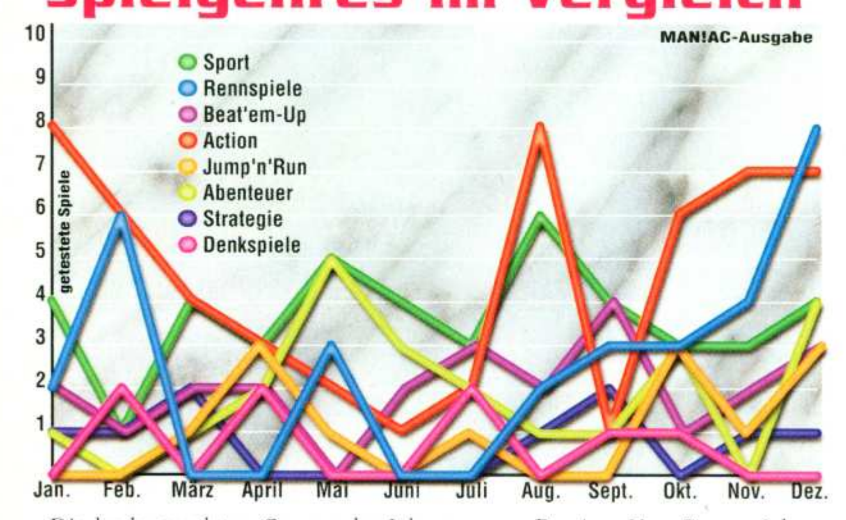
Unsere Import-Angaben beschränken sich nur auf Import-Titel, von denen PAL-Umsetzungen unwahrscheinlich sind. In Fernost hat die Sega-Konsole die Nase vorn, während die Playstation hauptsächlich im Westen absahnt.

Exklusiv-Entwicklungen



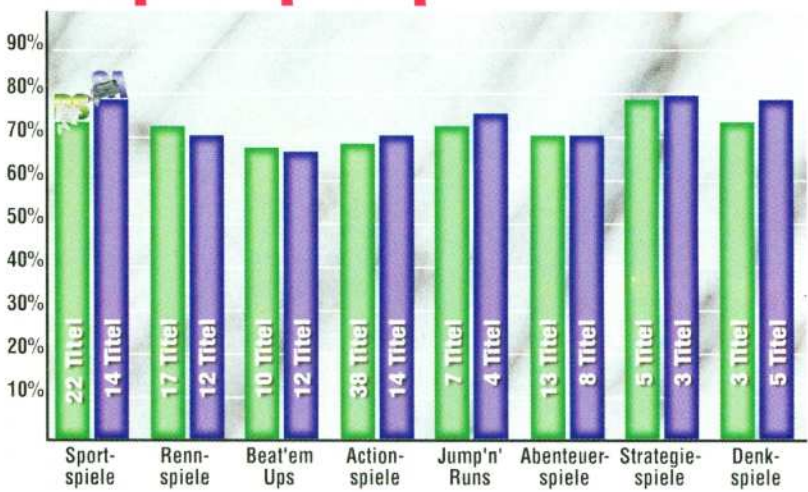
Im vergangenen Jahr hat Sega mit hochkarätigen Exklusiv-Titeln und Arcade-Umsetzungen geglänzt, mittlerweile haben sich viele Entwickler für die Sony-Hardware entschieden. Die meisten Highlights werden jedoch umgesetzt oder parallel für beide Systeme entwickelt.

Spielgenres im Vergleich



Die bedeutendsten Genres der Jahres waren Beat'em-Ups, Rennspiele, Sport-Simulationen und Action-Titel. Hier brauchen sich weder Sony- noch Sega-Fans vor Software-Mangel zu fürchten. Im Abenteuer-Lager drängeln sich viele FMV-Gähner, Rollenspiele wurden keine gesichtet. Strategietitel machen sich noch rarer - dafür sind die meisten Genre-Vertreter Umsetzungen hochkarätiger PC-Originale.

Spielspaß pro Genre



Die Genres mit der spärlichsten Titel-Auswahl genießen die besten Durchschnittswerte: Die meisten Denkspiel- und Strategiespielwertungen liegen deutlich über dem Durchschnitt. Die dominierenden Genres werden regelmäßig mit Top-Titeln versorgt, haben allerdings unter den meisten Heulern zu leiden. Egal, ob Euer Favorit ein Minderheiten-Genre oder Mainstream-Kost ist – die Auswahl an lohnenden Titel ist solide.

TIME

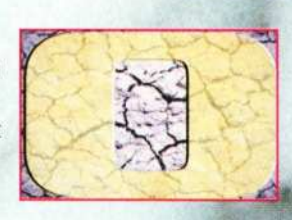
EIN RÜCKBLICK MIT AUSBLICK

Wer die Vergangenheit ignoriert, kann Gegenwart und Zukunft nicht richtig einschätzen: Also haben wir uns zu einem vorausschauenden Rückblick entschlossen, der Euch die Genre-Highlights der letzten drei Jahre vor Augen führt. Ausserdem geben die MAN!ACs preis, auf welche Spiele sie sich 1997 besonders freuen - fein säuberlich aufgesplittet in Playstation, Saturn und Nintendo 64.

RENNSPIELE

'93

Ein Indiz, wie stark sich die Rennspielbegeisterung in den letzten Jahren entwickelt hat: 1993 hielten wir es nicht für nötig, dieses Genre in unseren Rückblick aufzunehmen.



'94



Virtua Racing Deluxe

32X Mit dem „Virtua Racing"-Update fing die Karriere des „32X" vielversprechend an, danach ging's nur noch abwärts. Dennoch: Spaß macht der spielerisch hochwertige „Daytona"-Vorgänger noch heute.



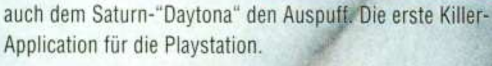
'95



Ridge Racer

PS Das Vorzeigespiel für die Playstation hängte 1995 nicht nur qualitativ hochwertige Sony-Rasereien à la „Destruction Derby" ab, sondern zeigte auch dem Saturn-"Daytona" den Auspuff. Die erste Killer-Application für die Playstation.





'96



Formel 1

PS Mindestens 150.000 Stück wird Psygnosis dieses Jahr in Deutschland verkaufen. Ein überzeugenderes Argument für einen Playstation-Erwerb hatte selbst Sony dieses Jahr nicht vorzuweisen.



'97



Rage Racer

PS Namco macht ernst: Mit „Rage Racer" erscheint demnächst die Fortsetzung von „Ridge Racer Revolution". Diesmal erwarten uns tatsächlich vier unterschiedliche Rennstrecken und ein Dutzend Autos. In Japan soll "Rage Racer" noch im Dezember erscheinen.

Sega Touring Car

SA Sega hat den Spielautomaten gerade erst aufgestellt, da lockt schon die Saturn-Umsetzung. Statt versifften Rally-Boliden fährt Sega diesmal Spoiler-gespickte Tourenwagen vor, die mit Geschwindigkeiten jenseits der 300er-Marke protzen.



Mario Kart 64

N64 Nach dem grandiosen Super-Nintendo-Erstling sind die Erwartungen gigantisch: Die Fun-Raserei lockt mit einem Vier-Spieler-Modus, Streckenvielfalt, perfekter Steuerung und witzigen Extras. Ob's noch besser als "Wave Race 64" wird?



SPORT

FIFA Soccer

MD Diese Fußballsimulation läutete die EA-Sports-Dominanz im Sportspielgenre ein. Spielerisch nahezu perfekter, unglaublich aufwendiger 16-Bit-Kick, der nur unzureichend für Super Nintendo umgesetzt wurde.



NHL Hockey 95

MD Eishockey statt Fußball: EA Sports setzte ihre Erfolgsserie mit der 95er-Edition fort und lieferte wie gewohnt ein hochkarätiges Mega-Drive-Original.



Int. Superstar Soccer Deluxe

SN Konamis 16-Bit-Update umdribbelte alle 32-Bit-Gegenspieler. Bis heute gibt es auf Playstation und Saturn keine spielerisch ebenbürtige Fußballsimulation.



NHL Powerplay Hockey

SA PS Ein Überraschungshit mit Langzeit-Motivation: Mit hauchdünnem Vorsprung sicherte sich Virgin den Sieg über den EA-Sports-Konkurrenten. Insbesondere die Saturn-Version ist technisch exzellent.

NBA In the Zone 2

PS Mit der amerikanischen Basketball-Produktion „NBA In the Zone" überraschte Konami alle Kritiker. Von dem 97er-Update versprechen wir uns das Übliche: Schöner, schneller, schicker.



Worldwide Soccer 98

SA Sega ist mit ihrer Fußball-Reihe auf gutem Weg zur 32-Bit-Meisterschaft. Optisch kann man die 97er-Edition kaum noch verbessern, vielleicht klappt ja '98 der ultimative spielerische Touchdown.



Superstar Soccer 64

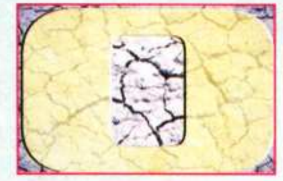
N64 Konamis Fußballsimulation basiert auf dem grandiosen „International Superstar Soccer Deluxe" und könnte zur neuen Soccer-Referenz aufsteigen. Perfektes Spieldesign kombiniert mit 64-Bit-Power: Wir erwarten eine heiße Abwehrschlacht gegen „FIFA 64".





BEAT'EM-UP

Trotz „Street Fighter"-Euphorie war das Prügelspiel-Genre 1993 noch nicht so mächtig, daß wir ihm einen Preisträger zugestehen wollten.



ACTION

Star Wing

Das erste FX-Spiel fürs Super Nintendo deutete die Polygon-Revolution an. Nintendos Meisterwerk war technisch eindrucksvoll sowie eines der besten und innovativsten Actionspiele aller Zeiten.

JUMP'N'RUN

Super Mario All-Stars



Die Compilation des Jahrzehnts: Drei brillante Hüpfspiele auf einem Modul. So viel geballte Jump'n'Run-Power bietet nicht mal „Super Mario 64".

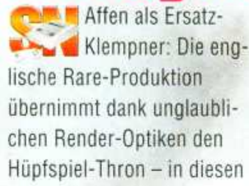
Super Street Fighter 2



Chun Li hatte es endlich geschafft: Auf beiden 16-Bittern lieferte sie sich spielerisch und technisch erstklassige Zweikämpfe gegen erlesene Gegner.



Probotector



Dem revolutionären Super-Nintendo-"Probotector" folgte ein technisch noch beeindruckenderes Special-FX-Inferno auf dem Mega Drive: Knallhart, unglaublich schwer und abwechslungsreich.

Donkey Kong Country



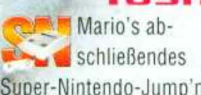
Affen als Ersatz-Klempner: Die englische Rare-Produktion übernimmt dank unglaublichen Render-Optiken den Hüpfspiel-Thron – in diesen Tagen erscheint bereits der dritte Teil.

Virtua Fighter 2



Technisch sensationell, spielerisch eine Klasse für sich: Segas Meisterprügelei mit seinen 700 Spezialmanövern fegte die Polygon-Konkurrenz gandenlos aus der Kampfarena.

Parodius



1996 war kein gutes Jahr für Actionspiele, so daß sich die Umsetzung eines Beinahe-Klassikers den ersten Platz sicherte. Die Shoot'em-Up-Persiflage „Parodius" ist ein liebenswertes Relikt des 2D-Zeitalters - bitte in Ehren halten.

Yoshi's Island

Mario's abschließendes Super-Nintendo-Jump'n'-Run ließ keine Wünsche offen und hüpfte jeglicher 16-, 32- und 64-Bit-Konkurrenz auf der Nase herum. Ein Klassiker, der noch in zehn Jahren Spaß machen wird.

Tekken 2



Die Fortsetzung war ein großer Schritt nach vorne: Gegenüber dem ersten Teil überzeugt „Tekken 2" mit blitzsauberer Polygon-Optik und faszinierenden Kampfmanövern.

Exhumed



Der Ega-Shooter erschien zunächst für den Saturn und kommt demnächst in aufgepeppter Version für die Playstation. Im Vergleich zu den Genre-Konkurrenten bietet „Exhumed" pfiffiges Level-Design und starke taktische Elemente.

Nights



Kaum schwächelt Nintendo, erobert Sega den PLatz an der Sonne: Traumwandler „Nights" durchfliegt eindrucksvolle 3D-Welten und verdrängte Sonic (vorest) aus der ersten Reihe.

Toshinden 3



Auch 1997 wird ein anstrengendes Jahr für Playstation-Prügler: Namco liefert endlich „Soul Blade" (und bastelt schon an „Tekken 3"), Capcom schiebt bestimmt ein „Star Gladiator"-Update nach – und ganz sicher feiert Takara ein „Toshinden"-Revival.

Time Crises



Namco's „Virtua Cop"-Interpretation hat in der Spielhalle abgeräumt. Cleveres Level-Design und vor allem das Fußpedal zum Ducken sorgten für Stimmung. Ob Namco deswegen einen neuen Heim-Controller einführt?

Pandemonium 2



Auch wenn's noch nicht offiziell angekündigt ist – wir rechnen fest mit einem 97er-Update. Es wäre ein Jammer, wenn dieses opulente Jump'n'Run von Crystal Dynamics nicht fortgesetzt würde (im Bild seht Ihr den finalen Obermotz aus Teil 1).

Virtua Fighter 3



Sega wird es sich nicht nehmen lassen, die Fortsetzung zum Weihnachtsgeschäft '97 für den Saturn anzubieten. Technsich kann es mit dem Arcade-Vorbild sicher nicht mithalten, jedoch dürften Segas Entwickler für eine spielerisch akkurate Adaption sorgen.

Probotector



Der Konami-Hoffnungsträger erscheint für beide 32-Bitter – hoffen wir, daß der spielerische Gehalt an die „Probotector"-Meisterwerke für Mega Drive und Super Nintendo heranreichen.

Sonic Extreme



Auch wenn's zunächst auf Eis gelegt wurde, uns hat die Vorabversion auf der letzten e3-Messe gefallen. Unserer Meinung nach ist 1997 ein gutes Jahr für Sonics Premieren-Hüpfspiel auf dem Saturn.



Die Amis freuen sich auf die Fortsetzung einer Indizierten Arcade-Prügelei – wir Europäer üben uns derweil im Schattenboxen. Ob Hudsons „Dual Heroes" oder Vic Tokais „Dark Rift" mit den 32-Bit-Highlights konkurrieren können?

Starwing 64



Das muß ein Knaller werden: Schon der 16-Bit-Erstling war ein Spielspaß-Juwel, das nur mit Technik-Problemen zu kämpfen hatte. Die Fortsetzung der Weltraum-Saga entsteht auf der mächtigsten 3D-Hardware und wird von Miyamoto persönlich überwacht.

Super Mario 64



Natürlich wird mit der Deutschland-Premiere von „Super Mario 64" im März das Hüpfspiel-Highlight des Jahres gefeiert. Lediglich das angekündigte „Yoshi's Island 64" könnte dem 97-Prozent-Absolventen der MAN!AC-Highschool gefährlich werden.

TIMEWARP

ABENTEUER · STRATEGIE · DENKSPIELE

'93

Abenteuer: Landstalker



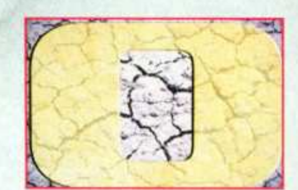
Vor drei Jahren konnten wir uns auf keinen eindeutigen Sieger in diesem Kuddelmuddel-Genre einigen. Neben Segas isometrischem Action-Adventure „Landstalker" gefiel uns das Rollenspiel „Mystic Quest" fürs Super Nintendo ähnlich gut.

Strategie: Shining Force

Climax' Kombination aus Rollenspiel-Shopping, Nippon-Charakteren und ausgeklügelter Rundenstrategie hat ein neues Taktik-Genre begründet – nicht übermäßig komplex, aber einsteigerfreundlich.

Denkspiele

Unser Spielerücklick des Jahres 1993 mußte leider ohne Preisträger im Denkspiel-Genre auskommen.



'94

Abenteuer: Super Metroid



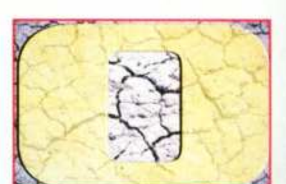
Eines der faszinierendsten Action-Adventures aller Zeiten: Neben dem fesselnden Spieldesign überzeugten insbesondere die überraschende Story und der liebevolle Soundtrack.

Strategie: Shining Force 2

Die Fortsetzung zum Sega-Klassiker fasziniert wie der Vorgänger mit simpler Truppenführung und detailverliebter Spielwelt. Jetzt mit noch mehr Rollenspiel-Einflüssen.

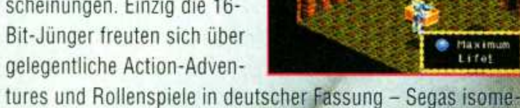
Denkspiele

Ähnliche Situation wie 1993: Keine Würdigung des Denkspiel-Genres.



'95

Abenteuer: Light Crusader



Schon 1995 litten die abenteuerlustigen Europäer an Entzugserscheinungen. Einzig die 16-Bit-Jünger freuten sich über gelegentliche Action-Adventures und Rollenspiele in deutscher Fassung – Segas isometrisches „Light Crusader" eroberte souverän Platz 1.

Strategie: Indiziertes Spiel

Leider hat die BPS unser Strategiespiel des Jahres 1995 indiziert. Somit darf es von uns in diesem Zusammenhang weder erwähnt noch beworben werden.



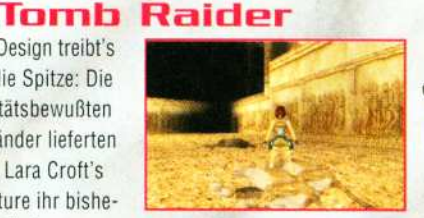
Denkspiele: Puzzle Bobble

Die geniale Geschicklichkeits-Grübelei erschien zunächst für das Neo-Geo und wurde dann auf Super Nintendo umgesetzt. Ein bis zwei Spieler liefern sich heiße Blasen-Gefechte – auf immer und ewig.



'96

Abenteuer: Tomb Raider



Core Design treibt's auf die Spitze: Die qualitätsbewußten Engländer lieferten mit dem Lara Croft's Action-Adventure ihr bisheriges Meisterstück.

Strategie: Command & Conquer

Das revolutionäre Echtzeit-Strategie erschien zwar mit Verspätung für die 32-Bitter, hat aber nichts von seiner Spieldesign-Brillanz eingebüßt. Der PC-erfahrene Doktor warnt: Höchste Suchtgefahr!

Denkspiele: Bust a Move 2



Anderer Name, gleiches Spiel: Die 32-Bit-Adaptionen von „Puzzle Bobble" sind dem 16-Bit-Vorbild recht ähnlich und nicht minder faszinierend. Die putzigen Mini-Saurier Bub und Bob stiegen zu Göttern des Tüftel-Olymps auf.

'97

Abenteuer: Discworld 2



Scheibenwelt-Trottel Rincewind rätselt sich durch den zweiten Point'n'Click-Klamauk nach Pratchetts Fantasy-Romanen. Mit komfortablem Cursor-Interface, Zeichentrickoptik und schrägem Plot eines der kommenden Adventure-Highlights.

Strategie: Star General

...oder eine andere Fortsetzung unseres Strategiespiels des Jahres '95. Ob's nun der „Fantasy General" oder der „Star General" wird, Mindscapes taktischer Spielspaß-Schachzug ist uns jederzeit willkommen.



Denkspiele: Lost Vikings 2

Noch so ein Nachzügler: Auf den 16-Bittern bescherten uns die drei Interplay-Wikinger abendfüllende Denksport-aufgaben. Jetzt wird's langsam Zeit, daß das Trio infernal ins 32-Bit-Zeitalter umsteigt.



Abenteuer: Deathtrap Dungeon



Mit den populären „Fighting Fantasy"-Büchern schufen Ian Livingstone und Gary Gygax vor rund zehn Jahren eine der ersten Rollenspielserien. Das Action-Adventure „Deathtrap Dungeon" zerrt Livingstone's Monster-Verlies in die dritte Dimension.

Strategie

Wer hat noch nicht, wer will noch mal? Wie bei allen anderen Konsolen sind die Saturn-Aussichten in diesem Genre recht trübe.



Denkspiele: Street Fighter Puzzle

Die „Street Fighter"-Charaktere im „Tetris"-Wettkampf: Nicht nur für Prügel-Fans eine lohnenswerte Investition – zumal das Spiel als „Midprice"-Titel für 70 Mark in Deutschland erscheint.



Abenteuer: Mission Impossible

Von der Adaption des Tom-Cruise-Filmhits gibt's bislang wenig zu sehen, wir hoffen jedoch auf eine phantasievoll-dynamische Interpretation des Action-Reißers – hoffentlich ohne Scientology-Ambiente.



Strategie

Ähnliche Situation wie auf dem Saturn: Uns sind keine erfolgversprechenden Projekte in diesem Genre bekannt.



Denkspiele: Tetrisphere

Wir sind uns nicht schlüssig, ob das verkomplizierte „Tetris"-Konzept auch im dreidimensionalen Raum aufgeht, aber probespielen würden wir schon ganz gerne...





JAHRESINHALT 1996

FEATURES & REPORTAGEN

Titel	Ausgabe	Seite
3 Jahre MAN!AC	11	40
3D-Beschleuniger für den PC	9	84
32-Bit-Abgründe (Grafik-Patzer)	7	80
32-Bit-Werkstatt (Umbauten)	7	48
Die besten Spiele 1995	1	22
Dolby Digital AC-3	11	96
EA Sports: Firmenportrait	11	16
Final Countdown (Square)	10	26
Formel 32 (Rennspiel-Führer)	10	72
Grauzone Letterbox (PAL vs NTSC)	4	22
Jobs mit Zukunft: PR-Assistant/Manager	10	20
Jobs mit Zukunft: Computer-Grafiker	12	24
Neon: Lichtermeer und Temporausch	1	6
Nintendo 64: Test der Konsole	8	6
Nintendo 64: Zukunftsaussichten	12	44
Online-Spiele	4	28
Pinball Mania: Alles über Flipper	9	78
Playstation-Fibel	9	38
Revolution Software	9	18
Rollenspiel-Fibel	3	21
Saturn-Fibel	11	90
Speichermedien der Zukunft	3	10
Spiele-Klassiker	1	86
Toy Story: Computergrafik im Kinofilm	2	32
Virtual Boy	3	14
Zubehör-Zirkus: Konsolen-Peripherie	6	72

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Alien Trilogy	Playstation	1	10
Andretti Racing '97	Playstation	8	16
Athanor	Playstation	6	22
Athletic Kings	Saturn	8	28
Baphomets Fluch	SA/PS	9	18
Blam! Machinehead	SA/PS	6	16
Blastdozer	Nintendo 64	2	19
Blazing Dragons	Saturn	1	14
Body Harvester	Nintendo 64	2	20
Bug Too	Saturn	12	16
Buggy Boogie	Nintendo 64	2	18
Burning Road	Playstation	7	38
Burning Road	Playstation	8	34
Chronicles...Sword	Playstation	5	12
Command & Conquer	Saturn	12	22
Crash Bandicoot	Playstation	8	22
Crash Bandicoot	Saturn	7	20
Dark Saviour	Saturn	5	6
Destruction Derby 2	Playstation	7	34
Destruction Derby 2	Playstation	9	12
Die Hard Arcade	Saturn	12	18
Die Hard Trilogy	Playstation	4	10
Discworld 2	Playstation	10	16
Disruptor	Playstation	11	24
Exhumed	Saturn	8	26
Fade to Black	SA/PS	6	24
FIFA Soccer	Playstation	11	20
Fighting Vipers	Saturn	9	14
Formel 1	Playstation	4	6
Golden Eye	Nintendo 64	2	20
Gradius Deluxe	SA/PS	4	12
Gunship	Playstation	6	26
Kirby Bowl	Nintendo 64	2	22
Last Dynasty	Playstation	10	12
Lomax in Lemmingland	Playstation	6	22
Lomax in Lemmingland	Playstation	8	24
Magic Carpet	SA/PS	3	8
Mario Kart R	Nintendo 64	2	16
Probotector	Playstation	12	8
Monster Truck Rally	Playstation	7	40
Murder Death Kill	PC	7	42
Nanotek Warriors	Playstation	7	21
NASCAR Racing	Playstation	9	20
NBA: In the Zone	Playstation	1	9
NHL Powerplay '96	Saturn	4	18
Nights	Saturn	7	44
Pandemonium	Playstation	7	11
Pandemonium	Playstation	10	18
Panzer Dragoon 2	Saturn	3	6
Pilotwings	Nintendo 64	2	18
Porsche Challenge	Playstation	12	14
Power Sports Soccer	Playstation	1	8
Project Overkill	Playstation	6	28
Project X2	Playstation	9	22
Rayman 2	SA/PS	7	36
Rebel Assault 2	Playstation	6	20
Super Mario 64	Nintendo 64	2	10
Super Mario 64	Nintendo 64	6	18
Sentient	Playstation	6	22
Sentient	Playstation	11	8
Shadows of the Empire	Nintendo 64	2	14

SPIELEVORSTELLUNGEN & PREVIEWS (FORTSETZUNG)

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Skeleton Warriors	SA/PS	4	16
Sonic Xtreme	Saturn	7	19
Soul Edge	Playstation	5	8
Soul Edge	Playstation	8	20
Soviet Strike	Playstation	7	12
Soviet Strike	Playstation	9	8
Star Wing 64	Nintendo 64	2	17
Star Gladiator	Playstation	7	10
Star Gladiator	Playstation	10	8
Starwinder	Playstation	11	14
Story of Thor 2	Saturn	5	18
Streetracer	SA/PS	10	14
Streetracer	SA/PS	7	36
Super Mario RPG	Super Nintendo	5	28
Tenka	Playstation	6	22
Tenka	Playstation	12	12
The Fallen	Playstation	6	22
Time Commando	Playstation	7	9
Tomb Raider	SA/PS	8	32
Top Gun	Playstation	6	26
Track & Field	Playstation	5	10
Turok	Nintendo 64	5	16
Turok	Nintendo 64	12	48
Virtua On	Saturn	11	12
Wave Race 64	Nintendo 64	2	22
Wipeout 2097	Playstation	7	34
Wipeout 2097	Playstation	9	28
Xevious 3D/G	Playstation	8	30

SPIELE-TESTS

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
3D-Lemmings	Saturn	9	65	84%
90 Minutes	Super Nintendo	1	62	57%
A-Train	Playstation	9	74	86%
A. S. Kart Duell	Playstation	11	88	56%
Aaahh! Real Monsters	Mega Drive	3	66	55%
Aaahh! Real Monsters	Super Nintendo	3	66	54%
Actua Golf	Playstation	1	68	76%
Actua Soccer	Playstation	5	64	58%
Adidas Power Soccer	Playstation	5	66	78%
Agile Warrior	Playstation	2	58	67%
Alien Trilogy	Playstation	3	52	80%
Alien Trilogy	Saturn	10	53	80%
Alone in the Dark 2	Playstation	5	58	71
Alone in the Dark 3	Saturn	5	58	70%
Andretti Racing '97	Playstation	10	50	86%
Assault Rigs	Playstation	1	66	58%
Atari Karts	Jaguar	5	73	72%
Athlete Kings	Saturn	9	64	76%
B. A. Toshinden 2	Playstation	8	58	84%
Baku Baku Animals	Saturn	7	65	74%
Baldies CD	Jaguar	4	65	70%
Baphomets Fluch	Playstation	12	86	83%
Batman & Robin	Mega CD	4	71	57%
Battle Monsters	Saturn	9	75	24%
Battle Morph	Jaguar CD	5	76	59%
Battlesport	3DO	3	65	67%
Big Hurt Baseball	Mega Drive	4	62	58%
Big Hurt Baseball	Super Nintendo	4	62	56%
Big Sky Trooper	Super Nintendo	2	79	52%
Blam! Machinehead	Playstation	11	82	82%
Blazing Dragons	Playstation	10	60	78%
Blazing Dragons	Saturn	10	60	78%
Blue Lightning	Jaguar	1	13	28%
Breath of Fire 2	Super Nintendo	3	60	85%
Bubble Bobble & Co	Playstation	10	62	79%
Bubble Bobble & Co	Saturn	10	62	78%
Bugs Bunny i. D. T.	Mega Drive	5	77	64%
Burning Road	Playstation	9	72	86%
Bust a Move 2	Playstation	7	77	87%
Bust a Move 2	Saturn	10	61	88%
Captain Quazar	3DO	4	66	61%
Casper	Playstation	10	68	66%
Cheesy	Playstation	12	91	56%
Chessmaster	Playstation	3	57	62%
Chronicles...Sword	Playstation	12	94	64%
Crash Bandicoot	Playstation	11	66	80%
Criticom	Playstation	4	75	39%
Cutthroat Island	Mega Drive	4	71	60%
Cutthroat Island	Super Nintendo	4	74	60%
Cyberia	3DO	4	60	46%
Cyberia	Playstation	5	59	46%
Cyberia	Saturn	4	60	46%
Cybersled	Playstation	1	59	60%
D	Playstation	5	65	39%
D	Saturn	6	59	39%
Darkstalkers	Playstation	6	58	79%
Darxide	32X	4	67	36%
Davis Cup Tennis	Playstation	10	70	70%
Daytona CCE	Saturn	12	80	86%
Deathkeep	3DO	2	70	54%
Deep Space 9	Super Nintendo	7	68	42%
Defcon 5	Playstation	3	75	55%
Defender 2000	Jaguar	3	72	70%
Descent	Playstation	4	68	83%
Destruction Derby	Saturn	11	73	70%
Destruction Derby 2	Playstation	12	68	78%
Die Hard Trilogy	Playstation	11	60	79%
Dirt Trax FX	Super Nintendo	2	84	59%
Discworld	Playstation	3	79	79%
Discworld	Saturn	8	73	79%
Disruptor	Playstation	12	62	79%
Donald Duck in MM	Super Nintendo	1	53	80%
Dragon Lore	3DO	4	63	65%
Drift Out	Neo Geo	6	61	59%
Earthworm Jim 2	Saturn	7	62	76%
Earthworm Jim 2	Super Nintendo	2	61	76%
Euro '96 England	Saturn	8	74	62%
Exhumed	Saturn	11	74	85%
Exo Squad	Mega Drive	4	61	57%
Extreme Pinball	Playstation	6	62	46%
F1-Challenge	Saturn	5	69	62%
Fade to Black	Playstation	7	76	77%
Fever Pitch Soccer	Jaguar	1	71	72%
FIFA Soccer '96	32X	3	55	77%
FIFA Soccer '96	Playstation	3	54	84%
FIFA Soccer '96	Saturn	3	54	84%
FIFA Soccer '96	Super Nintendo	1	51	77%
Fighting Vipers	Saturn	11	78	87%
Final Fight 3	Super Nintendo	3	76	79%
Firo & Klawd	Playstation	12	74	54%
Foes of Ali	3DO	2	74	69%
Formel 1	Playstation	9	62	90%
Frantic Flea	Super Nintendo	5	57	62%
Galactic Attack	Saturn	1	81	71%
Galaxian 3	Playstation	10	57	51%
Galaxy Fight	Saturn	4	73	52%
Gex	Playstation	5	55	64%
Gex	Saturn	3	59	64%
Goalstorm	Paystation	3	69	72%
Grid Run	Playstation	12	96	55%
Guardian Heroes	Saturn	7	64	64%
Gun Griffon	Saturn	9	70	84%
Gunship	Playstation	8	80	78%
Hang On GP	Saturn	1	58	70%
Hebereke's Popoitto	Playstation	4	57	66%
Hebereke's Popoitto	Saturn	4	57	66%
Hi Octane	Playstation	2	78	53%
Hi Octane	Saturn	2	78	54%
Highlander	Jaguar CD	4	77	39%
Highway 2000	Saturn	12	71	53%
Horned Owl	Playstation	3	74	72%
Hover Strike	Jaguar CD	5	76	54%
Hungry Dinosaurs	Super Nintendo	1	79	41%
I-War	Jaguar	3	78	48%
Intern. Track & Field	Playstation	8	64	74%
Ironman/X-O Manowar	Playstation	11	80	39%
Ironman/X-O Manowar	Saturn	11	80	39%
Impact Racing	Saturn	8	68	56%
In the Hunt	Playstation	10	66	71%
In the Hunt	Saturn	10	66	68%
Int. Moto-X	Playstation	12	84	71%
Izzy's Olympic Quest	Mega Drive	2	71	62%
Izzy's Olympic Quest	Super Nintendo	1	64	60%
Johnny Bazookatone	3DO	5	59	58%
Johnny Bazookatone	Playstation	4	72	61%
Johnny Bazookatone	Saturn	4	72	61%
Jupiter Strike	Playstation	1	81	46%
"indiziertes Spiel"	3DO	1	60	67%
Killing Zone	Playstation	9	75	32%
Kirby's Dream Course	Super Nintendo	4	70	76%
Kirby's Ghost Trap	Super Nintendo	5	63	67%
Konami Open Golf	Playstation	7	70	77%
Krazy Ivan	Playstation	1	84	77%
Lomax i. Lemmingland	Playstation	12	60	80%
Last Dynasty, The	Playstation	12	90	63%
Lone Soldier	Playstation	2	68	55%
Lost Eden	CDi	1	77	61%
Madden NFL '96	Mega Drive	3	78	85%
Madden NFL '97	Playstation	10	44	88%
Magic Carpet	Playstation	4	58	85%
Magic Carpet	Saturn	4	58	85%
Magical Drop 2	Neo Geo	6	67	70%
Mega Man X3	Super Nintendo	5	60	79%
Metal Slug	Neo Geo	7	78	75%
Mickey Mania	Playstation	4	78	80%
Micro Machines 2	Super Nintendo	1	61	68%
Micro Machines	CDi	1	51	33%
Mighty Hits	Saturn	12	75	63%
Missile Command 3D	Jaguar	5	68	59%
Motor Toon GP 2	Playstation	10	69	74%
Mutant Penguins	Jaguar	2	63	79%
Myst	Jaguar CD	4	71	73%
Myst	Playstation	7	73	73%
Mystaria	Saturn	3	56	82%
Mystery Mansion	Saturn	1	78	59%
Namco Museum 1	Playstation	11	77	80%
NASCAR Racing '96	Playstation	12	70	80%
NBA Action	Saturn	8	62	63%
NBA In the Zone	Playstation	3	58	78%
NBA Jam T.E.	Jaguar	4	71	87%
NBA Jam T.E.	Saturn	2	71	87%
NBA Live '96	Mega Drive	1	70	85%
NBA Live '96	Playstation	6	66	80%
NBA Live '96	Super Nintendo	1	70	80%
Need for Speed, The	Playstation	5	62	59%
Need for Speed, The	Saturn	9	71	59%
NFL Gameday	Playstation	5	61	75%
NFL Quarterback '96	Mega Drive	4	76	80%
NFL Quarterback '96	Playstation	5	75	85%
NFL Quarterback '96	Super Nintendo	4	76	83%
NFL Quarterback '97	PS/SA	12	82	77%
NFL Quarterback Club	Saturn	7	73	84%

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
NHL Face Off	Playstation	2	52	83%
NHL Hockey '96	Super Nintendo	1	61	88%
NHL Hockey '97	PS/SA	12	92	87%
NHL Powerplay '96	Saturn	9	76	87%
NHL Powerplay '96	Playstation	11	87	87%
Night Warriors	Saturn	6	60	83%
Nights	Saturn	10	71	87%
Ninja Masters	Neo Geo	8	75	53%
Olympic Games	Playstation	9	68	42%
Olympic Soccer	Playstation	8	60	69%
Onside Soccer	Playstation	12	82	48%
Over Top	Neo Geo	8	69	33%
Pac-Panic	CDi	2	67	64%
Pandemonium	Playstation	12	88	85%
Penny Racers	Playstation	12	93	56%
PGA Tour '97	Playstation	12	95	82%
PGA Tour Golf	3DO	3	67	80%
PGA Tour Golf '96	Mega Drive	2	67	85%
PGA Tour Golf '96	Playstation	1	73	80%
Phantasy Star 4	Mega Drive	2	69	85%
Phantom 2040	Mega Drive	2	80	63%
Phantom 2040	Super Nintendo	2	80	63%
Phoenix 3	3DO	3	71	46%
Pinocchio	Super Nintendo	1	52	74%
Pitball	Playstation	11	84	43%
Po'ed	Playstation	7	72	67%
Po'ed	3DO	2	76	70%
Power Rangers, TFE	Super Nintendo	6	63	44%
Power Rangers, Movie	Mega Drive	2	75	47%
Power Rangers, Movie	Super Nintendo	2	75	46%
Powerserve Tennis	Playstation	1	59	54%
Primal Rage	3DO	3	70	62%
Primal Rage	Playstation	3	70	68%
Pro Pinball - The Web	Playstation	8	78	69%
Project Overkill	Playstation	11	68	68%
Psychic Detective	3DO	3	64	64%
Psychic Detective	Playstation	5	68	67%
Raging Skies	Playstation	8	63	78%
Resident Evil	Playstation	6	56	83%
Return Fire	Playstation	8	76	81%
Revolution X	Playstation	3	68	39%
Revolution X	Saturn	5	65	38%
Revolution X	Super Nintendo	3	68	33%
Ridge Racer Revol.	Playstation	2	48	88%
Rise 2, Resurrection	Playstation	9	67	25%
Rise 2, Resurrection	Saturn	9	67	25%
Rise of the Robots	CDi	2	61	21%
Road Rash	Playstation	2	65	75%
Road Rash	Saturn	8	71	71%
Ruiner Pinball	Jaguar	1	69	54%
Sampras Extr. Tennis	Playstation	7	74	76%
Samurai Shodown	Neo Geo	2	72	83%
Sega Rally	Saturn	2	46	89%
Separation Anxiety	Mega Drive	2	83	55%
Separation Anxiety	Super Nintendo	2	83	58%
Shellshock	SA/PS	6/7	64/71	77%
Shining Wisdom	Saturn	6	68	69%
Shockwave 2	3DO	2	56	70%
Shockwave Assault	Playstation	2	82	72%
Shockwave Assault	Saturn	8	71	70%
Sim City 2000	Playstation	11	89	83%
Sim City 2000	Saturn	2	64	83%
Skeleton Warriors	Playstation	8	66	70%
Skeleton Warriors	Saturn	8	66	70%
Slam'n'Jam '96	SA/PS	8/6	61/70	81%
Solar Eclipse	Saturn	2	85	49%
Sonic Wings 3	Neo Geo	1	80	39%
Soviet Strike	Playstation	12	76	80%
Space Ace	Jaguar CD	4	65	51%
Space Hulk	Playstation	8	72	71%
Space Hulk	Saturn	9	77	71%
Spawn	Super Nintendo	1	77	59%
Star Fighter	3DO	2	81	70%
Star Gladiator	Playstation	12	58	85%
Starfighter 3000	Playstation	8	59	61%
Steel Harbinger	Playstation	12	98	57%
Story of Thor 2	Saturn	9	66	64%
Street Fighter Alpha	PS/SA	7	66	90%
Street Fighter A. 2	PS/SA	12	78	91%
Streetracer	Saturn	12	66	81%
Streetracer	Playstation	12	66	80%
Striker '96	Saturn	9	71	69%
Super Dodgeball	Neo Geo	6	69	32%
Supercross	Jaguar	3	67	28%
Supersonic Racers	Playstation	11	72	70%
Tekken 2	Playstation	10	56	85%
Terranigma	Super Nintendo	11	76	80%
Tetris 2	Super Nintendo	1	67	74%
The Hive	Playstation	10	67	34%
The Horde	Saturn	4	78	73%
The Mask	Super Nintendo	2	73	67%
Theme Park	Mega CD	1	71	77%
Three Dirty Dwarfs.	Saturn	11	65	52%
Thunderhawk 2	Playstation	2	77	80%
Thunderhawk 2	Saturn	1	54	80%
Tilt	Saturn	11	64	77%
Tim in Tibet	Super Nintendo	2	60	48%
Time Commando	Playstation	10	64	67%
Timecop	Super Nintendo	2	82	38%
Tomb Raider	PS/SA	12	72	89%
Top Gun, Fire at Will!	Playstation	8	79	75%
Toshinden Remix	Saturn	8	73	82%
Total Football	Mega Drive	2	57	60%
Total NBA	Playstation	4	56	81%
Toy Story	Mega Drive	5	54	62%
Toy Story	Super Nintendo	5	54	63%
Trip'd	3DO	2	71	66%
True Pinball	Saturn	6	59	70%
True Pinball	Playstation	5	74	70%
Tunnel B1	Playstation	11	70	81%
Turf Masters	Neo Geo	5	72	70%
Twisted Metal	Playstation	1	72	56%
Valora Valley Golf	Saturn	5	70	71%
Victory Boxing	Saturn	2	54	72%
Viewpoint	Playstation	2	66	62%
Virtua Cop	Saturn	1	50	76%
Virtua Cop 2	Saturn	12	64	75%
Virtua Fighter 2	Saturn	1	46	88%
Virtua Fighter Kids	Saturn	11	86	88%
Virtua Racing	Saturn	2	84	61%
Virtual Golf	Playstation	8	70	72%
Voltage Fighter	Neo Geo	1	80	52%
Warhawk	Playstation	1	74	72%
Waterworld	Super Nintendo	7	75	48%
Wing Commander 3	Playstation	5	71	82%
Wipeout	Saturn	5	56	84%
Wipeout 2097	Playstation	10	58	87%
World Cup Golf	CDi	4	64	53%
World Cup Golf	Playstation	4	64	53%
World Cup Golf	Saturn	4	64	53%
World Master Golf	Super Nintendo	2	57	76%
World Series Baseball	Saturn	1	82	85%
World Series Baseb. 2	Saturn	11	85	85%
World Soccer '96	Neo Geo	5	72	42%
Worldwide Soccer '97	Saturn	10	52	80%
Worms	Mega Drive	2	62	69%
Worms	Playstation	2	62	76%
Worms	Saturn	2	62	76%
Wrestlemania	Mega Drive	4	71	68%
WWF Wrestlemania	SA/PS	8/1	61/78	67/68
X-Com	Playstation	1	76	76%
X-Com 2	Playstation	12	100	75%
X-Perts	Mega Drive	9	69	32%
Zero Divide	Playstation	3	59	64%
Zoop	Super Nintendo	2	71	64%

SPIELE-TESTS (IMPORT)

Spiel	System	Ausgabe	Seite	%
A-Train	Playstation	5	46	86%
After Burner 2	Saturn	12	36	61%
Air-Land Battle	Playstation	3	38	67%
B. A. Nitoshinden	Playstation	12	34	77%
Battle Monsters	Saturn	4	48	24%
Beyond the Beyond	Playstation	11	46	58%
Black Fire	Saturn	1	40	67%
Blockids	Playstation	5	46	52%
Bomberman	Saturn	9	53	87%
Braindead 13	Playstation	5	48%	44%
Breakthru!	Saturn	2	38	44%
Chaos Control	Saturn	3	46	37%
Chase H.Q. & S.C.I.	Saturn	10	36	58%
Choaniki Brothers	Saturn	6	46	51%
Choaniki	Playstation	3	36	51%
Choro Q	Playstation	6	36	57%
Congo	Saturn	6	50	27%
Cool Boarders	Playstation	11	47	52%
Creature Shock	Saturn	4	48	37%
Darius 2	Saturn	8	48	68%
Darius Gaiden	Saturn	2	41	76%
Dark Legends	Saturn	2	40	71%
Dead Heat	Saturn	3	44	55%
Deadheat Road	Playstation	6	52	53%
Don Pachi	Playstation	12	38	68%
Don Pachi	Saturn	8	54	67%
Double Switch	Saturn	2	41	46%
Dragon Ball Z	Saturn	4	46	50%
Drift King	Playstation	7	52	53%
Dynasty Wars 2	Playstation	6	40	70%
Dynasty Wars 2	Saturn	11	52	70%
F-1 Live Information	Saturn	1	42	62%
Fatal Fury Real Bout	Saturn	11	58	83%
Fatal Fury 3	Saturn	9	52	78%
Feda Remake	Saturn	8	46	72%
Fighting Illusion	Playstation	10	33	53%
Floating Runner	Playstation	3	38	48%
Galaxian 3	Playstation	7	52	51%
Gargoyles	Mega Drive	3	48	72%
Gebockers	Saturn	5	40	57%
Ghen War	Saturn	3	46	78%
Godzilla	Saturn	4	46	63%
Gotha 2	Saturn	6	46	53%
Gradius Deluxe Pack	Playstation	6	44	69%
Gradius Deluxe Pack	Saturn	6	44	68%
Guardian Heroes	Saturn	3	43	61%
Gun Griffon	Saturn	5	42	84%
Gun Hazard	Super Nintendo	7	56	73%
Gunbird	Saturn	3	42	70%
Gundam	Saturn	4	42	57%
Gundam 2	Playstation	6	42	28%
Hattrick Hero S	Saturn	3	44	60%
High Velocity	Saturn	2	38	72%
Horror Tour	Saturn	6	45	41%
Hyper Crazy Climber	Playstation	5	48	38%
Hyper F. Match Tennis	Playstation	6	41	69%
Hyper Reverthion	Saturn	8	48	21%
In the Hunt	Saturn	3	42	68%
In the Hunt	Playstation	2	43	71%
Irem Arcade	Saturn	8	54	38%
Jumping Flash 2	Playstation	7	51	84%
Keio Fly. Squadron 2	Saturn	7	54	76%
Kileak 2	Playstation	4	39	49%
Killing Zone	Playstation	6	42	32%
King of Fighters	Playstation	9	56	88%
King of Fighters	Saturn	6	47	88%
Kingdom Grandprix	Saturn	8	56	51%
Linkle Liver Story	Saturn	5	41	74%
Loderunner	Playstation	5	44	74%
Loderunner	Saturn	5	43	74%
Lufia 2	Super Nintendo	10	40	83%
Megatudo 2096	Playstation	12	38	46%
Metal Black	Saturn	9	48	47%
Motor Toon GP 2	Playstation	8	43	74%
Namco Museum	Playstation	2	42	80%
Namco Museum 2	Playstation	4	40	74%
Namco Museum 3	Playstation	8	42	78%
Nights	Saturn	9	44	87%
Nightstriker S	Saturn	8	56	36%
Out Run	Saturn	11	52	66%
Panzer Dragoon 2	Saturn	5	38	83%
Parodius 3	Super Nintendo	5	50	79%
Pilotwings 64	Nintendo 64	8	14	85%
Pinball Graffiti	Saturn	9	48	54%
Psychic Force	Playstation	12	34	52%
Puzzle Bobble 2	Playstation	6	38	87%
Quo Vadis	Saturn	4	42	52%
Rendering Ranger	Super Nintendo	2	44	75%
Robo Pit	Playstation	10	36	46%
Rockman X3	Playstation	7	50	76%
Rockman X3	Saturn	7	50	74%
Samurai Shodown 2	Playstation	11	48	79%
Shadow Struggle	Playstation	12	32	67%
Sidewinder	Playstation	4	38	78%
Slamscape	Playstation	12	32	34%
Smash Court Tennis	Playstation	11	50	74%
Stahlfeder	Playstation	6	52	69%
Steeldom	Saturn	11	59	25%
Street Fighter Alpha	Playstation	3	40	90%
Street Fighter Alpha	Saturn	3	40	90%
Street Fighter Zero 2	Playstation	10	32	91%
Super Mario 64	Nintendo 64	8	10	97%
Super Mario RPG	Super Nintendo	7	58	86%
Tekken 2	Playstation	6	34	85%
Tetris Plus	Saturn	11	52	81%
Tetris X	Playstation	6	39	87%
Thunderforce GP 1	Saturn	12	36	72%
Time Gal	Playstation	9	58	52%
Tobal No. 1	Playstation	10	34	85%
Toshinden 2	Playstation	3	34	84%
Toshinden 2 Plus	Playstation	11	48	84%
Toshinden S	Saturn	2	36	82%
Toshinden URA	Saturn	12	37	83%
Toy Story	Mega Drive	2	35	62%
Two-Tenkaku	Playstation	6	36	47%
V-Tennis	Playstation	2	43	67%
Vampire Hunter	Saturn	4	44	83%
Vehicle Cavalier	Playstation	5	44	48%
Victory Goal '96	Saturn	6	48	78%
Virtua Fighter Kids	Saturn	9	54	88%
World Military Commander: Mission Files	Saturn	5	42	84%
War 2410	Super Nintendo	5	50	42%
Wave Race 64	Nintendo 64	12	40	88%
Williams Arcade	Playstation	8	44	80%
Winning Post	Saturn	5	40	77%
X-Men	Saturn	2	37	82%

MESSEN UND VERANSTALTUNGEN

Name	Austragungsort	Ausgabe	Seite
ACME	Orlando	5	20
CeBIT	Hannover	5	84
CES (Winter)	Las Vegas	3	88
Computer '95	Köln	1	100
E3	Los Angeles	7	6
ECTS - Frühjahr	London	6	6
ECTS - Herbst	London	11	26
IMA	Frankfurt	4	14
Imagina	Monte Carlo	5	80
Popkomm.	Köln	10	82
Shoshinkai	Tokyo	2	28
Virtual Reality World	Stuttgart	4	88

PLAYERS GUIDES

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Breath of Fire 2	Super Nintendo	4	49
Formel 1, Teil 1	Playstation	10	45
Formel 1, Teil 2	Playstation	11	53

8-BIT-REPLAY

System	Ausgabe	Seite
Amstrad GX 4000 & Saba Fairchild	6	94
Atari 7800	5	94
Atari Lynx	4	94
Atari XE GS	7	94
Game Gear	8	94
MSX	9	94
NES	2	94
PC-Engine	3	86

Interviews

Interview-Partner	Firma	Ausgabe	Seite
Baumgart, Jens	Neon	12	24
Bialke, Axel	Laguna	1	16
Gliszczynski, Andreas von	Sega	9	24
Gloe, Christian	Avalon	2	26
Herr, Axel	Konami	4	20
Meyer, Sven	Psygnosis	5	26
Oppermann, Torsten	Sega	3	16
Zipp, Rainer	Acclaim	6	30

Andere Medien

Medium	Titel	Ausgabe	Seite
Card Game	Ani-Mayhem	11	98
Comic	Stray Bullets	12	104
Film	Batman Forever (LD)	3	92
Film	Body Bags (Video-CD)	5	86
Film	Braveheart (LD)	5	86
Film	Broken Arrow (LD)	11	97
Film	Cutthroat Island (LD)	11	97
Film	Devil Hunter Yohko (VHS)	12	106
Film	Die Hard 3 (LD)	4	92
Film	Dragon Half (VHS)	11	98
Film	Executive Decision (LD)	12	106
Film	Gargoyles (LD)	4	92
Film	Golden Eye (LD)	8	87
Film	Jade (LD)	11	98
Film	Judge Dredd (LD)	11	97
Film	Mask, The	12	104
Film	Money Train (LD)	8	87
Film	Mortal Kombat (LD)	4	92
Film	Seven (LD)	8	87
Film	Showgirls (LD)	11	98
Film	Species (LD)	4	92
Film	Strange Days (LD)	8	87
Film	Tombstone (Video-CD)	3	92
Film	Tron (LD)	3	92
Film	Twister (LD)	12	104
Film	Voyager (VHS)	5	86
Film	Waterworld (LD)	4	92
Online	House & Techno	9	86
Online	Java	7	88
Online	MAN!AC-Online	2	92
Online	Mangas & Animes	5	86
Online	Models & Mode	5	87
Online	Netscape Navigator	3	91
Online	Online-Spiele	1	93
TV-Serie	Donkey Kong	7	86
TV-Serie	X-Files (VHS)	8	87
TV-Serie	X-Files 1 - 3 (LD)	5	86
TV-Serie	X-Files 4-6 (LD)	12	106

Last Resort

Nintendo-Tips

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Asterix & Obelix	Super Nintendo	6	97
Batman Forever	Super Nintendo	2	97
Batman Forever	Super Nintendo	3	97
Brainies	Super Nintendo	11	95
Dirt Trax FX	Super Nintendo	6	96
Izzy's Quest	Super Nintendo	5	95
Judge Dredd	Super Nintendo	4	97
King Arthur	Super Nintendo	2	97
Maui Mallard	Super Nintendo	3	97
Mechwarrior	Super Nintendo	2	96
Mechwarrior 3050	Super Nintendo	6	96
Mega Man 7	Super Nintendo	1	104
Mega Man X3	Super Nintendo	9	96
Mickey Mania	Super Nintendo	2	95
NBA Give'n Go	Super Nintendo	8	96
NBA Live '96	Super Nintendo	4	97
Ogre Battle	Super Nintendo	4	97
Power Rangers	Super Nintendo	1	105
Prehistoric Man	Super Nintendo	1	105
Primal Rage	Super Nintendo	1	103
Primal Rage	Super Nintendo	1	104
Primal Rage	Super Nintendo	2	96
Quarterback Club	Super Nintendo	9	97
Seperation Anxiety	Super Nintendo	6	96
Sim City	Super Nintendo	3	97
Spawn	Super Nintendo	6	96
Star Trek	Super Nintendo	6	96
Super Bomberman 4	Super Nintendo	8	97
Super Mario 64	Nintendo 64	11	105
Super Skidmarks	Super Nintendo	3	97
Superstar Soccer Deluxe	Super Nintendo	4	96
Time Cop	Super Nintendo	3	96
Unirally	Super Nintendo	2	97
Yoshi's Island	Super Nintendo	1	104

Sega-Tips

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Astal	Saturn	3	96
Astal	Saturn	4	97
Baku Baku Animals	Saturn	10	88
Blackfire	Saturn	6	97
Bust A Move 2	Saturn	12	112
Clockwork Knight 2	Saturn	4	96
Clockwork Knight 2	Saturn	6	97
College Slam	Saturn	10	88

Sega-Tips (Fortsetzung)

Name	System	Ausgabe	Seite
Comix Zone	Mega Drive	5	95
Cosmic Carnage	32X	1	105
Creature Shock	Saturn	5	96
Darius 2	Saturn	10	88
Darius Gaiden	Saturn	6	97
Daytona USA	Saturn	1	105
Destruction Derby	Saturn	11	105
Digital Pinball	Saturn	2	97
Earthworm Jim S. E.	Mega CD	2	96
Earthworm Jim 2	Saturn	8	97
Earthworm Jim 2	Saturn	12	113
FIFA Soccer	Saturn	5	96
Gex	Saturn	7	97
Gex	Saturn	9	97
Gradius Deluxe	Saturn	9	96
Guardian Heroes	Saturn	10	88
Gun Griffon	Saturn	12	113
High Velocity	Saturn	3	95
Impact Racing	Saturn	11	104
Johnny Bazookatone	Saturn	4	96
Lanwmower Man	Mega Drive	1	105
Madden NFL '96	Mega Drive	5	96
NHL All-Star Hockey	Saturn	7	96
NHL All-Star Hockey	Saturn	8	96
Night Warriors	Saturn	8	97
Night Warriors	Saturn	9	97
Off World Interceptor	Saturn	8	97
Out Run	Saturn	12	112
Panzer Dragoon	Saturn	10	88
Panzer Dragoon 2	Saturn	8	96
Panzer Dragoon 2	Saturn	9	97
Panzer Dragoon 2	Saturn	10	88
Panzer Dragoon 2	Saturn	11	104
Parodius	Saturn	1	105
Phantom 2040	Mega Drive	10	89
Rayman	Saturn	6	96
Sega Rally	Saturn	2	97
Shinobi X	Saturn	4	97
Skeleton Warriors	Saturn	12	112
Solar Eclipse	Saturn	12	113
Spider-Man	32X	11	104
Spirou	Mega Drive	1	105
Spot goes to Hollywood	Mega Drive	3	97
Street Fighter Alpha	Saturn	8	95
Street Fighter Zero	Saturn	4	95
Street Fighter Zero	Saturn	4	97
Super Skidmarks	Mega Drive	9	97
Taz: Escape from Mars	Mega Drive	1	104
The Horde	Saturn	7	97
The Horde	Saturn	9	96
The Horde	Saturn	11	104
Theme Park	Saturn	5	97
Toshinden Remix	Saturn	8	96
Toy Story	Mega Drive	6	95
Virtua Fighter Kids	Saturn	11	104
Vectorman	Mega Drive	6	96
Virtua Cop	Saturn	2	97
Virtua Cop	Saturn	4	96
Virtua Cop	Saturn	5	97
Virtua Fighter 2	Saturn	2	97
Virtua Fighter 2	Saturn	5	95
Virtua Racing	Saturn	11	104
World A. M. Commander	Saturn	11	104
Wolverine	Mega Drive	3	96
Worms	Saturn	9	97
X-Men	Saturn	2	96
X-Men	Saturn	6	97
X-Men	Saturn	10	88

Sony-Tips

Spiel	System	Ausgabe	Seite
3D Lemmings	Playstation	12	113
Adidas Power Soccer	Playstation	6	96
Agile Warrior	Playstation	8	96
Air Combat	Playstation	5	97
Alien Trilogy	Playstation	5	97
Alien Trilogy	Playstation	7	96
Alien Trilogy	Playstation	7	97
Assault Rigs	Playstation	3	96
Assault Rigs	Playstation	8	97
B. A. Toshinden	Playstation	1	104
B. A. Toshinden	Playstation	2	95
Burning Road	Playstation	10	88
Bust A Move 2	Playstation	10	89
Bust A Move 2	Playstation	9	97
College Slam	Playstation	7	96
Crash Bandicoot	Playstation	11	105
Cyber Speed	Playstation	12	113
Cyberia	Playstation	5	96
Cyberia	Playstation	7	96
Cyberia	Playstation	9	96
Cybersled	Playstation	1	105
Cyberspeed	Playstation	5	97

Playstation-Tips (Fortsetzung)

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Descent	Playstation	7	97
Destruction Derby	Playstation	2	97
Destruction Derby	Playstation	2	103
Destruction Derby	Playstation	5	97
Die Hard Trilogy	Playstation	12	112
Dragon Ball Z	Playstation	6	97
Earthworm Jim 2	Playstation	11	104
Extreme Games	Playstation	5	97
Fade to Black	Playstation	9	96
FIFA Soccer	Playstaton	3	96
Formel 1	Playstation	12	111
Formel 1	Playstation	12	112
Gex	Playstation	7	97
Goal Storm	Playstation	7	97
Gradius Deluxe	Playstation	9	96
In the Hunt	Playstation	7	96
Johnny Bazookatone	Playstation	4	96
Jumping Flash	Playstation	7	96
Jumping Flash	Playstation	12	113
Lone Soldier	Playstation	8	97
Magic Carpet	Playstation	9	96
Magic Carpet	Playstation	10	88
Namco Museum 2	Playstation	8	96
NBA Jam T. E.	Playstation	4	97
NBA Shootout	Playstation	7	97
Need for Speed	Playstaiton	6	96
Need for Speed	Playstation	9	96
Need for Speed	Playstation	10	88
NFL Gameday	Playstation	9	96
Novastorm	Playstation	4	96
Off World Interceptor	Playstation	5	96
Out Run	Playstation	12	112
Po'ed	Playstation	9	97
Po'ed	Playstation	11	104
Project Overkill	Playstation	12	113
Rayman	Playstation	2	97
Rayman	Playstation	4	96
Resident Evil	Playstation	7	95
Return Fire	Playstation	9	97
Ridge Racer	Playstation	1	104
Ridge Racer Revolution	Playstation	2	97
Ridge Racer Revolution	Playstation	3	96
Ridge Racer Revolution	Playstation	3	96
Ridge Racer Revolution	Playstation	5	96
Ridge Racer Revolution	Playstation	6	97
Ridge Racer Revolution	Playstation	9	96
Rise 2: Resurrection	Playstation	7	97
Shellshock	Playstation	7	96
Skeleton Warriors	Playstation	12	113
Slam'n Jam '96	Playstation	9	95
Street Fighter Alpha	Playstation	4	97
Street Fighter Alpha	Playstation	6	97
Street Fighter Zero	Playstation	4	95
Street Fighter Zero 2	Playstation	10	87
Tekken	Playstation	4	96
Tekken 2	Playstaiton	6	96
Tekken 2	Playstation	7	96
Thunderhawk 2	Playstation	3	96
Time Commando	Playstation	10	88
Time Commando	Playstation	11	105
Time Commando	Playstation	12	113
Toshinden	Playstation	1	104
Toshinden 2	Playstation	4	96
Toshinden 2	Playstation	7	97
Total Eclipse	Playstation	5	95
Total NBA	Playstation	5	97
Total NBA '96	Playstation	8	97
Twisted Metal	Playstation	1	105
Twisted Metal	Playstation	5	96
Viewpoint	Playstation	3	97
Viewpoint	Playstation	5	95
Warhawk	Playstation	2	96
Warhawk	Playstation	3	95
Williams Arcade Hits	Playstation	12	113
Wipeout 2097	Playstation	11	103
Wipeout 2097	Playstation	12	111
Worms	Playstation	8	97
Wrestlemania	Playstation	10	88
X-Com	Playstation	4	96
Zero Divide	Playstation	7	96

Tips: Andere Systeme

Spiel	System	Ausgabe	Seite
Battle Sport	3DO	7	96
Defender 2000	Jaguar	8	96
Gex	3DO	2	96
King of Fighters '95	Neo Geo	1	104
Mazer	3DO	2	97
Rayman	Jaguar	6	96
Rayman	Jaguar	8	97
Return Fire M.o.D	3DO	4	97
Shockwave 2	3DO	5	97

Läden 97070 Würzburg: Juliuspromenade 11 & 68

Laden 94032 Passau: Bahnhofstraße 28

THEO KRANZ VERSAND & LÄDEN

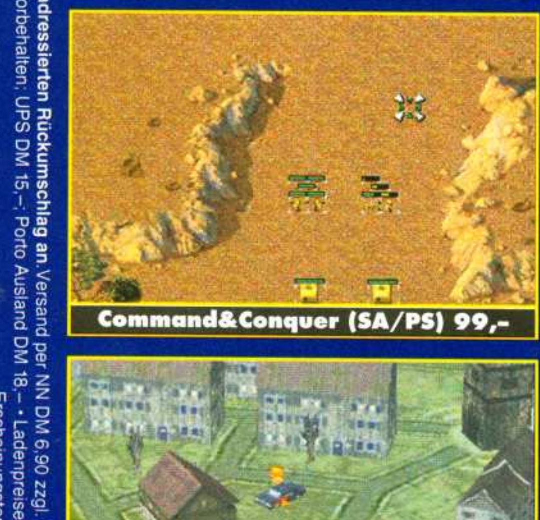
Fordern Sie unser kostenloses Magazin gegen frankierten (DM 3,–) und adressierten Rückumschlag an. Versand per NN DM 6,90 zzgl. Nachnahmegebühr; bei Vork (nur Euroschecks) DM 4,–; Versand und Laden: Preisirrtümer, Änderungen vorbehalten. UPS DM 15,–; Porto Ausland DM 18,– • Ladenpreise können abweichen. Erscheinungstermine ohne Gewähr.



Die Hard Trilogy (SA/PS) 89,–



Disruptor (PS) 84,–



Command&Conquer (SA/PS) 99,–



Soviet Strike (PS) 89,–

Sega Saturn

Artikel	Preis
SEGA SATURN	389,-
DT., 1 JAHR GARANTIE, RGB-SCART-KABEL, CONTROL PAD II, BATTERIE, DEMO-CD UND TIPS & TRICKS-BUCH	
SEGA SATURN COMMAND & CONQUER SET	459,-
WIE OBEN, INKL. DEM TOPSPIEL C&C	
SEGA SATURN SEGA RALLY SET	459,-
WIE OBEN, INKL. SEGA RALLY	
CONTROL PAD - ORIGINAL	44,-
3D-CONTROL PAD	64,-
EXPLORER CONTROL PAD	19,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
ARCADE RACER - LENKRAD	109,-
PREDATOR GUN	69,-
PISTOLE FÜR VIRTUA COP 1&2	
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	79,-
MEMORY CARD 4 MBIT - ORIG.	99,-
MEMORY CARD PLUS 8 MBIT	79,-
ANTENNENKABEL MIT BILDFILTER	54,-
ACTUA GOLF (ANFANG DEZ.)	89,-
AMOK (DEZ.)	89,-
ANDRETTI RACING (ENDE JAN.)	89,-
AREA 51 (DEZ.)	94,-
BATMAN FOREVER	89,-
BLAM! MACHINEHEAD	94,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS	99,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.)	99,-
CROW CITY OF ANGELS (JAN.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (JAN.)	89,-
DARK SAVIOR (JAN.)	89,-
DAYTONA USA CHAMPION. ED.	94,-
DESTRUCTION DERBY	84,-
DIE HARD TRILOGY (JAN.)	89,-
DISCWORLD	79,-
DRAGONH. FIRE & STEEL (JAN.)	89,-
EXHUMED	89,-
FIFA SOCCER 97 (ENDE JAN.)	84,-
HARDCORE 4X4 (ANFANG DEZ.)	89,-
IRON & BLOOD (JAN.)	89,-
JEWELS OF THE ORACLE	99,-
LAST DYNASTY	99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.)	89,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MAGIC THE GATHERING (JAN.)	89,-
MANX TT (ENDE JAN.)	94,-
MR. BONES (DEZ.)	89,-
NBA JAM EXTREME (DEZ.)	79,-
NBA LIVE 97 (ENDE JAN.)	84,-
NEED FOR SPEED	89,-
NHL 97 (MITTE DEZ.)	84,-
NHL POWERPLAY '96 (DEZ.)	89,-
NIGHTS INKL. 3D-CONTROL PAD	129,-
PGA TOUR 97 (MITTE DEZ.)	89,-
PROJECT OVERKILL (JAN.)	94,-
RETURN FIRE	89,-
SCORCHER (JAN.)	89,-
SEGA AGES - 3 SPIELE (JAN.)	89,-
STORY OF THOR 2	84,-
STREET RACER	89,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	94,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
TEMPEST 2000 (DEZ.)	89,-
THREE DIRTY DWARVES	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TOSHINDEN URA (DEZ.)	89,-
TUNNEL B1	89,-
VIRTUA COP 2	94,-
VIRTUA COP 2 INKL. VIRTUA GUN	129,-
VIRTUA FIGHTER 2	94,-
VIRTUA ON (MITTE JAN.)	89,-
WHIZZ (DEZ.)	89,-
WORLD SERIES BASEBALL 2	84,-
WORLDWIDE SOCCER '97	89,-
WWF IN YOUR HOUSE	79,-
X2 - PROJECT X	99,-

WEIHNACH

0180 5

Playstation

Artikel	Preis
SONY PLAYSTATION	389,-
DT., CONTROL PAD UND DEMO-CD	
CONTROL PAD - ORIGINAL	54,-
CONTROL STATION - PAD	29,-

0931/5

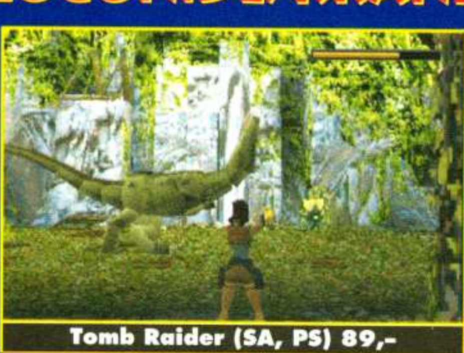
ONLINE: WWW.LOGON.DE/KRANZ



NINTENDO 64

RECHTZEITIG VORBESTELLEN!
SICHERN SIE SICH NOCH HEUTE IHR EXEMPLAR!

Artikel	Preis
NINTENDO 64 (MÄRZ 97)	399,–
DT VERSION INKL. 3D-CONTROLSTICK	
3D-CONTROL STICK (ANFANG MÄRZ)	59,-
ANTENNENKABEL (ANFANG MÄRZ)	49,-
SUPER MARIO 64 (ANFANG MÄRZ)	99,-
SUPER MARIO 64 SPIELEBERATER (ENDE MÄRZ)	24,80
PILOTWINGS 64 (ANFANG MÄRZ)	119,-
SHADOW OF THE EMPIRE (ANFANG MÄRZ)	139,-
WAVE RACE (ENDE APRIL)	99,-



Tomb Raider (SA, PS) 89,–



Daytona USA

STATION MASTER - PAD	34,-
NEGCON PAD	79,-
ANALOG JOYSTICK	129,-
CONTROL PAD-VERLÄNGERUNG	19,-
MADCATZ - LENKRAD	139,-
GAME BUSTER - ACTION REPLAY	79,-
MEM. CARD 15 BLOCKS - ORIG.	44,-
MEM. CARD PLUS 120 BLOCKS	74,-
MEM. CARD PLUS 360 BLOCKS	109,-
3.5" MEMORY DISK DRIVE	159,-
ANTENNENKABEL - ORIGINAL	44,-
A-TRAIN	99,-
AREA 51 (DEZ.)	94,-
AYRTON SENNA KART DUEL	99,-
BAPHOMETS FLUCH (DEZ.)	89,-
BATMAN FOREVER	89,-
BEDLAM	94,-
BLACK DAWN (DEZ.)	94,-
BLAM! MACHINEHEAD	89,-
BLAST CHAMBER	99,-
BLAZING DRAGONS	79,-
BREAKPOINT TENNIS	99,-
BUBBLE BOBBLE	84,-
BURNING ROAD	89,-
CHRONICLES OF THE SWORD	89,-
COMMAND & CONQUER (DEZ.)	99,-
CRASH BANDICOOT	109,-
CROW CITY OF ANGELS (JAN.)	89,-
CRUSADER NO REMORSE (JAN.)	89,-
DAVIS CUP WORLD TOUR	89,-
DESTRUCTION DERBY 2 (JAN.)	99,-
DIE HARD TRILOGY	89,-
PREDATOR GUN	69,-
PISTOLE FüR DIE HARD TRILOGY	
DISRUPTOR (ANFANG DEZ.)	89,-
DRAGONHEART FIRE & STEEL	89,-
EXHUMED (JAN.)	89,-

MAGIC THE GATHERING (JAN.)	89,-
MADDEN NFL 97	84,-
MYST	89,-
NAMCO MUSEUM VOL. 3 (JAN.)	89,-
NASCAR RACING 96 (DEZ.)	89,-
NBA IN THE ZONE 2 (JAN.)	94,-
NBA JAM EXTREME	89,-
NBA LIVE 97 (MITTE DEZ.)	84,-
NHL 97 (MITTE DEZ.)	84,-
NHL POWERPLAY '96 (DEZ.)	84,-
ONSIDE SOCCER	89,-
PANDEMONIUM	89,-
PGA TOUR 97	84,-
PLAYER MANAGER	89,-
PO'ED	89,-
POWER MOVE PRO WRESTLING	99,-
PRIME GOAL EURO CHALLENGE	89,-
PROJECT OVERKILL	89,-
RELOADED (DEZ.)	89,-
RETURN FIRE	89,-
ROBOTRON X (DEZ.)	89,-
SAMPRAS EXTREME TENNIS	89,-
SIM CITY 2000	94,-
SMASH COURT TENNIS (DEZ.)	89,-
SOVIET STRIKE	84,-
STAR GLADIATOR	94,-
STEEL HARBINGER	94,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	94,-
STREET RACER	89,-
SUPER MOTOCROSS	89,-
SUPERSONIC RACERS	84,-
TEKKEN 2	99,-
TEMPEST X (ANFANG DEZ.)	89,-
TIME COMMANDO	89,-
TOMB RAIDER	89,-
TOP GUN FIRE AT WILL	99,-
TUNNEL B1	84,-

TOP-SPIELE ZU KNALLERPREISEN

nur solange Vorrat reicht

Sega Saturn

ALIEN TRILOGY	79,-
ATHLETE KINGS	79,-
BAKU BAKU ANIMAL	59,-
BATTLE MONSTERS	69,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE ED.	64,-
DARIUS 2	59,-
FIFA SOCCER 96	44,-
FIGHTING VIPERS	79,-
GHEN WAR	69,-
GUN GRIFFON	79,-
MIGHTY HITS	64,-
NBA ACTION	59,-
PARODIUS DELUXE	59,-
ROBOTICA	44,-
SEGA RALLY	79,-
SHINOBI X	59,-
STARFIGHTER 3000	59,-
STREET FIGHTER ALPHA	59,-
THEME PARK	49,-
VIRTUA FIGHTER KIDS	89,-
VIRTUA RACING	39,-
VIRTUAL HYDELIDE	59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	49,-

Playstation

ALIEN TRILOGY	79,-
ANDRETTI RACING	79,-
BUST-A-MOVE 2 ARCADE ED.	59,-
CRITICOM	49,-
EARTHWORM JIM 2	79,-
GALAXY FIGHT	69,-
HI-OCTANE	44,-
JUPITER STRIKE	49,-
KILLING ZONE	69,-
MAGIC CARPET	49,-
OLYMPIC SOCCER	69,-
PGA TOUR 96	49,-
SLAM'N JAM '96	74,-
STARFIGHTER 3000	79,-
VIEWPOINT	69,-
WILLIAMS ARCADE`S GREATEST	59,-
WWF WRESTLEMANIA ARCADE	54,-

FRAGEN SIE AUCH NACH UNSEREN SPIELEN FPR PC, GAME BOY UND GAME GEAR!

TSHOTLINE 211844

FIFA SOCCER 97	84,-
FIRO & KLAWD	89,-
FORMEL 1	99,-
HARDCORE 4X4 (ANFANG DEZ.)	89,-
HYPER FINAL MATCH TENNIS	89,-
INT. SUPER. SOCCER DEL. (JAN.)	94,-
INT. MOTO X	84,-
IRON & BLOOD	79,-
LAST DYNASTY	99,-
LEGACY OF KAIN (JAN.)	89,-
LOMAX IN LEMMINGLAND	89,-
LOST VIKINGS 2 (ANFANG DEZ.)	89,-

VICTORY BOXING	84,-
VIRTUAL TENNIS (DEZ.)	89,-
WARHAMMER (JAN.)	94,-
SHADOW OF THE HORNED RAT	
WHIZZ	84,-
WING COMMANDER III	89,-
WIPEOUT 2097	99,-
WWF IN YOUR HOUSE (DEZ.)	89,-
X2 - PROJECT X	99,-
X-COM 2 (ANFANG DEZ.)	99,-

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT
Fax 0931/571602

Super Nintendo

DONKEY K. COUNTRY 3 (DEZ.)	129,-
FIFA SOCCER 97 (DEZ.)	119,-
LOST VIKINGS 2 (DEZ.)	109,-
LUFIA M. SPIELEBERATER (JAN.)	114,-
NBA LIVE 97 (MITTE DEZ.)	119,-
NHL 97	119,-
PGA TOUR 97	129,-
PRINCE OF PERSIA 2 (DEZ.)	89,-
SIM CITY 2000	129,-
STREET FIGHTER ALPHA 2	129,-
TERRANIGMA MIT SPIELEBER. (ANFANG DEZ.)	114,-
WORMS	119,-

Mega Drive

FIFA SOCCER 97 GOLD ED.	109,-
INT. SUPER. SOCCER DEL. (DEZ)	79,-
MADDEN NFL 97	109,-
MICRO MACHINES MILITARY	109,-
NBA LIVE 97	109,-
NHL 97	109,-
SONIC 3D	99,-
VIRTUA FIGHTER	99,-

SCHNELL, SCHNELLER, THEO KRANZ VERSAND

UNSER BESONDERER SCHNELL-SERVICE: IHRE BIS 16.30 UHR BESTELLTE WARE VERLÄSST NOCH AM GLEICHEN TAG UNSER HAUS UND IST IN DER REGEL SCHON AM NÄCHSTEN MORGEN BEI IHNEN. BEIM VERSENDEN VON 3 ARTIKELN SOGAR PORTOFREI. NUTZEN SIE UNSEREN VORBESTELL-SERVICE: SIND BEI IHRER BESTELLUNG NICHT ALLE ARTIKEL LIEFERBAR, ZAHLEN SIE NUR PORTO FÜR DIE ERSTE LIEFERUNG, DIE NACHLIEFERUNG ERFOLGT PORTOFREI. BESTELL-ANNAHME BIS 20.00 UHR. SIE KÖNNEN AUCH UNSER KOSTENLOSES PREISLISTEN-MAGAZIN MIT FRANKIERTEM (3 DM) UND ADRESSIERTEM RÜCKUMSCHLAG ANFORDERN. BEI BESTELLUNGEN LIEGT DIESES NATÜRLICH BEI.

AUSTRIA EXPRESS SCHNELLSERVICE JETZT AUCH FÜR UNSERE KUNDEN IN ÖSTERREICH LIEFERUNG IN 1-2 TAGEN

TEL: 0049/85 17 37 77

VERSANDKOSTEN 6, 90 DM, 1 DM = 7,5 ÖS

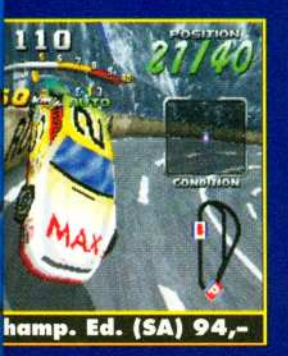
SEGA TIPS & TRICKS 1996

HILFE ZU ÜBER 30 SPIELEN ENTSTANDEN AUS DER TÄGLICHEN PRAXIS DES SEGA INFO SERVICE

NUR 15,- DM

57 16 01

ODER: 0931 / 57 16 06



hamp. Ed. (SA) 94,-



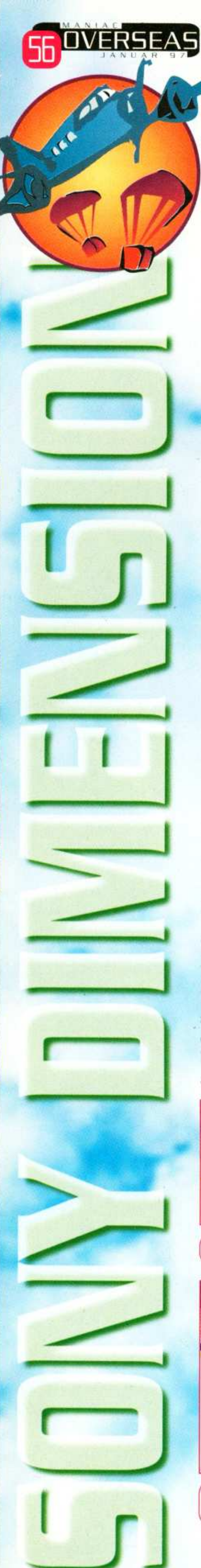
Virtua Cop 2 (SA) 94,-



FIFA Soccer 97 (SA/PS) 84,-

NHL '97 (SA/PS) 84,-

Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version * Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version *Alle Spiele dt. Version





Aus der "On Ice"-Perspektive spielt sich "Faceoff" besonders actionreich, macht aber optisch eine ziemlich pixelige Figur.



Der ist drin! Die Abwehr ausgespielt, den Torhüter angetäuscht – nur noch den Puck ins Netz schieben...



Vier Perspektiven stehen zur Wahl: Auf dem Eis, von der Seite, von schräg-oben und von oben (siehe Bild).



Dumm gelaufen: Der Spieler auf dem Eis hat sich mit meinem "Street Fighter"-Sportler angelegt.

NHL Faceoff '97

PS Nachdem Eishockey-Vorreiter Electronic Arts endlich in die aktuelle Saison eingestiegen ist, tritt Sony mit der aufgefrischten "Faceoff"-Mannschaft aufs Eis. Wie gewöhnlich wurden Spielerdaten, Mannschaftsaufstellung und Fähigkeits-Punkte der abgelaufenen Saison angepaßt. Wer will, darf sich eigene Spieler basteln, mit anderen Teams handeln oder einen arroganten Superstürmer auf die Bank setzen. Neben Freundschaftsspielen könnt Ihr an der Meisterschaft teilnehmen, die Play-Offs bestreiten oder ein einfaches Trainingsspiel einlegen. Auf dem Eis steuert Ihr jeweils den Spieler, der dem Puck am nächsten ist oder ihn führt. Im Angriff könnt Ihr verschiedene Pässe spielen, antäuschen und schießen. Nähern sich die gegnerischen Angriffsspieler, wird beherzt gecheckt, mit dem Schläger gestört und zur Not auch mal geprügelt – zur Strafe wandern beide Raufbolde für fünf Minuten auf die Bank. Wer nicht dauernd unterbrochen werden will, feuert den Schiedsrichter und spielt ohne Regeln und ohne Line-Changes (Austauschen erschöpfter Spieler während eines Drittels).

Das '96er-"NHL Faceoff" hatte es relativ leicht – die Konkurrenz schlief. Doch dieses Jahr spielen EAs "NHL Hockey" und Virgins "Powerplay Hockey" auch um die Meisterschaft. Im Gegensatz zu den beiden Referenz-Titeln legen die Sony-Sportler weniger Wert auf eine realistische Simulation und beweisen, daß Eishockey nicht zu unrecht als schnellste Sportart der Welt gilt: Woanders zählt taktisches Geschick und gezieltes Paßspiel, bei "Faceoff" schneller Spielaufbau und fulminanter Abschluß. Dabei landen schon mal Schüsse im Tor, über die EA-Keeper nur lachen. Freizeit-Sportler wird's freuen, gewissenhafte Kuven-cracks mit Realitäts-Spleen bleiben bei der Konkurrenz. Wer sich aber nicht andauernd über ein mißlungenes Aufbauspiel und kränkelnde Gretzkys aufregen will, wird bei "Faceoff" bestens bedient: Endlich dürft Ihr ordentlich Pucks im Netz versenken und den Abwehrspieler bis ins Krankenhaus checken.

Die wichtigste Verbesserung gegenüber dem Vorgänger ist der Acht-Spieler-Modus, in dem ein ganzes Rudel Eishockey-Fanatiker gegeneinander antritt. Leider wurde an der grafischen Gestaltung wenig getan: Statt mit fein texturierten Polygonen zu glänzen, arbeitet Sony mit klassischen Sprites, die bis aufs letzte Pixel großgezoomt werden. *ak*

Muster von Dynatex, Dortmund, Tel: 02315575000





Das wär bei Electronic Arts' "NHL Hockey '97" nicht passiert: Ein Schuß vom anderen Ende des Spielfelds geht doch tatsächlich rein!



Etwas mehr Bewegung bitte: Die Abwehrspieler sollten sich mehr anstrengen, um ein Tor zu verhindern.



Standard: Dank offizieller Lizenz der NHL Player Association laufen alle Spieler mit richtigen Namen auf's Eis.





Pac-Man tanzt aus der Reihe: In "Pac-Land" verdient sich der rührige Familienvater erste Jump'n'Run-Sporen.

Namco Museum Vol.4

PS Namco kommt in die Jahre: Nachdem die ersten drei „Museum"-Editionen Klassiker der frühen 80er Jahre zum Leben erweckten, stammen die meisten Spiele des vierten Teils aus den späten 80ern. Angeführt wird das Quintett von „Pac-Land", einem humorigen Cartoon-Jump'n'Run. Der nimmersatte Geisterschreck agiert diesmal in keinem Labyrinth, sondern tollt durch eine horizontal scrollende Szenerie. Er hüpft über Hindernisse, weicht Feinden aus und sammelt gelegentlich eine Pille, um seinerseits Jagd auf Gespenster zu machen. Ungewöhnlich ist die Steuerung (laufen via Knopfdruck, nicht mit dem Steuerkreuz), spielerisch erquickt „Pac-Land" eher Nostalgiker, der heutige Fun-Faktor ist mittelmäßig.
Konzeptionell kann der Horizontal-Shooter „Ordyne" dagegen mit jedem Neuzeit-Ballerspiel mithalten. Namco zeigt mit dem acht Jahre alten Titel, wie interessantes, abwechslungsreiches und fantasievolles Level-Design aussieht – mit freundlichen Grüßen an die Shoot'em-Up-Programmierer unserer Tage. Die kunterbunte Optik paßt sich qualitativ dem spannenden und actionreichen Spielgeschehen an. Ein Zwei-Spieler-Modus ist ebenso mit von der Partie wie ein fliegender Extra-Shop, in dem Ihr die unterwegs erbeuteten Taler gegen Waffen & Co. eintauscht.
„Genpai" wiederum ist ein uninspiriertes Ninja-Gefuchtel vor meist horizontal scrollendem Hintergrund, dessen vermeintlicher Spielspaß sich wohl nur Japanologen erschließt. Anders das Action-Adventure „Return of Ishtar", das als erster Spielautomat ein Paßwort-System anbot. Vor trister Kulisse steuert Ihr gleichzeitig zwei Helden: den einen mit dem Steuerkreuz, den anderen via Feuerknopf-Quartett. Monster niedermetzeln, Schlüssel sammeln, Truhen öffnen – ein Genre-Frühwerk mit interessanten Ansätzen und noch heute gut spielbar.
Um den Reigen der verwirrenden Steuerungs-Techniken abzuschließen, präsentiert Namco nach „Pac-Land" und „Return of Ishtar" mit „Assault" das Highlight der Kollektion: Der Automat von '88 fiel in der Spielhalle vor allem wegen der beiden riesigen Steuerknüppel und einer 360-Grad-Rotation des Spielfeldes ins Auge. Ihr steuert einen Panzer mit zwei Joysticks, die realitätsgerecht die beiden Panzerketten befehligen. Ihr könnt den Panzer im Stand um die eigene Achse rotieren und in jedem Winkel vorwärts oder rückwärts fahren. Dabei dreht sich das Spielfeld flüssig und fehlerfrei mit. Außerdem dürft Ihr den Panzer in Windeseile nach links oder nach rechts „rollen" (beide Joysticks in die entsprechende Richtung drücken). Dieses Steuer-Einmaleins ergibt ein unglaublich intensives Spielgefühl, das einzigartig ist – und leider nur mit dem neuen Analog-Joyboard von Sony realisiert werden kann (siehe Vorstellung in letzter MAN!AC). Natürlich dürft Ihr auch via Joypad spielen, dann ist die Steuerung jedoch verwirrend statt fesselnd. Wer dieses Doppel-Stick-Board besitzt, erlebt mit „Assault" ein überaus packendes, clever designtes Actionspiel mit hohem Außergewöhnlichkeits-Faktor. Alleine dieser Titel rechtfertigt den Kauf des „Namco Museum Vol. 4". *mg*

Muster von Dynatex, Tel: 02315575000



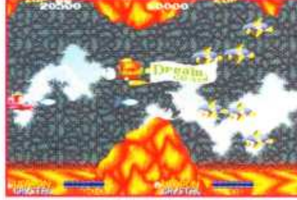
"Return of Ishtar": Interessantes Action-Adventure mit ungewöhnlicher Doppel-Steuerung.



Rotier' Dich: Bei dem Panzer-Actionspiel "Assault" dreht sich das Szenario auf Knopfdruck um 360 Grad.




"Genpai" ist ein konfuses Samurai-Scharmützel, das außerhalb Japans wohl keiner kennt. Ungewöhnlich sind die drei Sichtperspektiven.


"Ordyne": Kein großer Erfolg in der westlichen Welt, aber trotzdem ein ideenreicher und gut spielbarer Horizontal-Shooter.



Das Oldie-Fieber grassiert nicht nur in Japan, auch die westliche Welt schätzt Umsetzungen klassischer Videospiele. Neuerdings programmieren ein paar Dutzend fachkundige Fans Arcade-Emulatoren für den PC. Sie laufen mit den Original-ROMs und spielen sich somit absolut identisch zum Automaten. Emuliert wurden bislang die komplette "Mr. Do"-Serie (vier Titel), ein halbes Dutzend Atrari-Vektorspiele ("Asteroids" & Co), "Donkey Kong" und "Donkey Kong Jr.", "Pengo", "Pleiads" und "Phoenix" sowie "Pac-Man", "Space Invaders", "Frogger" und sogar der 87er-Automat "Shinobi". Die Software erhaltet Ihr u.a. im Internet unter der Adresse http://www.gamepen.com/gamewire/classic/classic.html




Je energischer Ihr auf den Ball eindrescht, desto geringer ist die Chance, daß Ihr einen Hit schafft.

MLB Pennant Race

PS Nachdem auch die amerikanischen Baseballprofis ihr Equipment eingemottet haben, hilft Sony den Fans über die lange Winterpause hinweg. In "Pennant Race" treten alle MLB Teams mit den zugehörigen Spielern zum Rennen um die Meisterschaft an. Im Gegensatz zu den Stadien werden die Spieler nicht als Polygonfiguren in das Geschehen eingebunden, sondern als Pixel-Sprites dargestellt. Wer nicht sofort eine lange Saison bestreiten will, übt sich zuvor in Freundschaftsspielen oder bestreitet ein Home-run-Derby.
"MLB Pennant Race" ist ein liebloses Produkt mit spielerischen Schwachpunkten. Die karge Grafik und die stellenweise unklug agierenden Mitspieler lassen kaum Spielfreude aufkommen. Nur ausgehungerte Baseballfreaks riskieren einen Blick.

Testmuster von Dynatex, Dortmund, Tel.: 0231/5575000


Überraschung: Ein Bunt bringt den Runner auf der dritten Base nach Hause und erhöht Euer Punktekonto.

SPIELKLASSE 51%

HERSTELLER: Sony
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: nicht geplant

Unspektakuläre Baseballsimulation, mit vielen Statistiken und auffallend wirr spielenden Computerakteuren.

AB 12


Der Beste der "Power Rangers"-Miniflipper: Im Dschungel der amerikanischen Großstadt jongliert Ihr die Kugel über die Highways und hofft vergeblich auf spektakuläre Unfälle.

Power Rangers Full Tilt Pinball

PS Auch Flipperprofi Kaze ("Digital Pinball") ist käuflich: So schusterte die Edelschmiede für den Spielzeughersteller Bandai einen Flipper rund um die trashig kostümierten Prügelakrobaten "Power Rangers" zusammen. Die maskierten Clowns tauchen allerdings nur als filmisches Beiwerk auf: Habt Ihr bestimmte Ziele auf der Spielfläche getroffen, läuft eine der berüchtigten Low-Budget-Szenen ab, in denen sich die Schmalspur-Schauspieler in ihre bunten Kostüme teleportieren oder den lächerlichen Riesen-Roboter "Megazord" zusammenschrauben.
Um die angepeilte Zielgruppe nicht mit komplizierten Schußfolgen zu überfordern, entschied man sich für fünfzehn Primitivtische, bei denen es nur wenige Ziele zu treffen gibt. Trefft Ihr die herumwuselnden Mini-Figürchen auf der


Der spannende Endgegnerkampf: Trefft ein eierndes Etwas zehnmal mit einer Kugel.


Amüsierte Gesichter im amerikanischen Vergnügungspark: Hier hat man schon bessere Flipper gesehen.


Schlampig: Im "Power Rangers"-Multiball werden keine Kollisionsabfragen vorgenommen.

Spielfläche oft genug, gilt der Tisch als gelöst und Ihr brecht zum nächsten Gähn-Feld auf. Ihr kämpft auf fünf Kontinenten mit jeweils drei Tischen um die Vorherrschaft auf der Erde: Neben Asien, USA und Europa streitet Ihr auch in Afrika und dem Nordpol. Der jeweils letzte Tisch ist für den "Endgegner" reserviert: Leider müßt Ihr wiederum nur auf ein einsames Männlein schießen. Höchstpunktzahl und Bestzeit jedes Kontinents werden per Karte gespeichert, falls sich irgendwann ein motivierter Highscore-Jäger finden sollte.
Bisher entpuppten sich "Power Rangers"-Spiele als dem dümmlichen TV-Vorbild ebenbürtig, der Flipper ändert trotz edler Herkunft wenig daran: Der simple Spielablauf ist trotz annehmbarer Grafik eine Enttäuschung für ernsthafte Flipper-Fans und langweilt nach dem ersten Durchspielen. *cb*

Dynatex, Tel.: 0231/5575000.



Ladenlokal
45131
Essen
Rüttenscheider Str. 181
Tel. 0201 / 777225
Ladenpreise können abweichen



Ladenlokal
40211
Düsseldorf
Kölner Str. 25
Tel. 0211 / 1649409
Ladenpreise können abweichen

SONY PLAYSTATION

Artikel	Preis
Sony Playstation dt.	389,--
Pad	59,90
Padverlängerung	24,90
Negcon dt.	89,90
Memorycard	49,90
Memorycard Plus	89,90
Link-Kabel	49,90
RGB-Kabel	39,90
Gamebuster dt.	89,90
Lenkrad + Pedale	149,90
Alien Triologie e.PAL	89,90
Destruc. Derby 2 dt.	99,90
Andretti Racing dt.	89,90
Tomb Raider dt.	89,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Comand &. Con. dt.	99,90
Road Rash dt.	89,90
Blam Mashineh. dt.	89,90
FORMEL 1 dt.	109,90
Need for Speed dt.	89,90
Street Fighter Al. 2	89,90
Resident Evil PAL	89,90
Soviet Strike dt.	89,90
Baphomets Fluch dt.	89,90
R.R. Revolution dt.	99,90
Discworld kompl. dt.	89,90
NHL 97 dt.	89,90
Pandemonium dt.	89,90
A-Train dt.	99,90
Transport Tycoon dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Crash Bandicoot dt.	109,90
Gunship dt.	99,90
X-Com 2 dt.	89,90
Fifa Soccer 97 dt.	89,90
Blazing Dragon dt.	89,90
Burning Road dt.	89,90
Onside Soccer dt.	99,90
Star Gadiators dt.	89,90
Disruptor dt.	89,90
Warhammer dt.	89,90
Worms dt.	99,90
Fade to Black dt.	89,90
NBA 97 dt.	89,90
Madden 97 dt.	89,90
Myst dt.	99,90
W. Commander 3 dt.	99,90
Tohshinden 2 dt.	99,90
Tekken 2 dt.	109,90
Bust-A-Move dt.	69,90
Sampres Tennis dt.	99,90
Lomax Adv. dt.	89,90
Chr. of the Sword dt.	99,90
Wipeout 2097 dt.	99,90
Iron & Blood dt.	89,90
PGA Golf 97 dt.	89,90
Blood Omen us.	119,90
Die Hard dt.	89,90

GUT INFORMIERT IN DIE ZUKUNFT

Sofort lieferbar, monatlich neu
Die aktuelle Ausgabe des Sony Playstation Magazine inklusive DEMO - CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

NEU NEU NEU NEU NEU
Sony Playstation Video
Sofort lieferbar, monatlich neu
Video Nr.4
auf dem Video zusehen:
Tunnel B1, Smash Tennis, Project Overkill, Toplan Shooter, Spot goes to Hoolywood, Final Fantasy 7, Samurai Showdown 3, u.v.m.
SOFORT BESTELLEN
60 MIN *** VHS
NUR 19,90 DM



Saturn Magazine
Sofort lieferbar, monatlich neu
Saturn Total Magazine inkl. Demo CD (PAL)
Das Magazine ist in englisch
Jetzt bestellen zum Preis von
24.90 DM
zzgl. Versandk. 9,- DM

Folgende spielbare Demos sind auf dem oben abgebildeten Magazine Ausgabe 13:
Wipeout 2097, Formula 1, Monster Truck u.a
Ab 13.12 Ausgabe 14 bei uns erhältlich !!!
Vorraussichtlich mit spielbaren Demos von:
2 Extreme, Streetracer, Micro Machine 3, Porsche Ch. u.a

NINTENDO 64 US. UND SPIELE LIEFERBAR

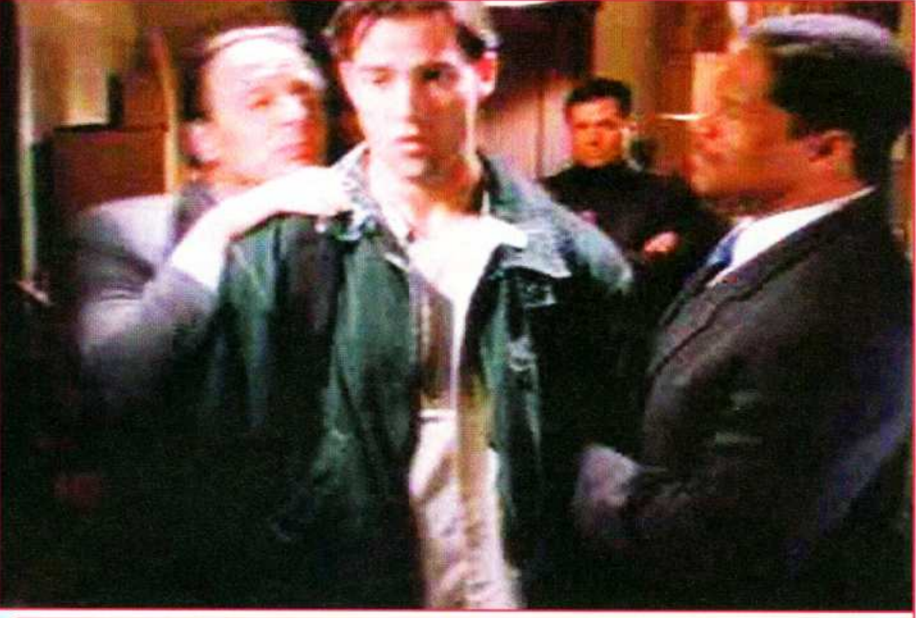
Internetadresse: http://members.aol.com/gamestores/index.htm
Händleranfragen unter Fax 0201 / 777236
Irrtümer, Preisänderungen vorbehalten. Versandk. 10,90 DM

0201 / 777235

SATURN

Artikel	Preis
Gamebuster dt.	89,90
Adapter us. / jap.	59,90
Memory Backup	89,90
RGB Kabel	49,90
Pad Verlängerung	24,90
Sega Ralley dt.	99,90
Worldw. Soccer dt.	99,90
V. Fighter Kids dt.	89,90
Sim City 2000 dt.	99,90
Mysteria dt.	99,90
Tunnel B1 dt.	89,90
Gun Griffon dt.	89,90
Tomb Raider dt.	99,90
X-Men dt.	89,90
Shining Wisdom dt.	89,90
Alien Triologie e.Pal	99,90
Discworld dt.	99,90
Fifa Soccer 97 dt.	99,90
Road Rash dt.	99,90
Street Fighter Al. 2	99,90
Fighting Viper dt.	99,90
Destruction Derby dt	89,90
NFL Quarterback	99,90
P. Dragroon 2 dt.	99,90
Theme Park dt.	89,90
Need for Speed dt.	99,90
NHL Powerplay dt.	89,90
Rayman dt.	99,90
F1 Live	99,90
Nights dt. inkl. Pad	129,90
Story of Thor 2 dt.	89,90
Exhumed dt.	99,90

SONY DIMENSION


"Wir kämpfen mit massiven Budget-Kürzungen!"
Der CIA bei der Express-Einweisung eines Nachwuchsagenten im Hinterhof-Aldi-Lager.


Der finstere Bösewicht hängt wie eine Klette an Euch und will mit allen Mitteln an die Geheimpapiere kommen.


Auf höfliche Art und Weise bringt Ihr einen Koffer voller Geld in Euren Besitz: Ab nach Las Vegas!

Fox Hunt

PS Geldnot allenthalben: Nicht nur Finanzminister Waigel stellt täglich neue Milliardenlöcher fest, selbst beim CIA fehlt aufgrund harter Sparmaßnahmen Geld für wichtige Aufträge. Um einen flüchtigen Spion zu stellen (Codename "Fox") und Disketten mit streng geheimen Informationen wiederzubeschaffen, muß der US-Geheimdienst ungelernte Normalbürger rekrutieren. Doch diesmal haben die Budget-Knauserer Pech: Jack Fremont, das jüngste Opfer der innovativen Personalbeschaffung Marke "Billige Agenten tun's genauso", ist ein denkbar ungeeigneter Kandidat, um die freie Welt zu retten. Mit einem IQ auf Homer-Simpson-Niveau und der Fähigkeit, auch in harmlosen Situationen jede noch so gelungene Tarnung auffliegen zu lassen, wird aus der heiklen Agenten-Mission ein chaotisches Himmelfahrtskommando: Der schusselige Jack läßt kein Fettnäpfchen aus. In bester "Interactive Movie"-


The Return of Dirk Bach: Der fette Suppen-Man nutzt sein Gewicht, um an Eueren Kühlschrank-Fraß zu kommen.

Tradition steuert Ihr Jack durch einen lose vorgegebenen Filmrahmen. In ausgewählten Action-Szenen prügelt Ihr Euch (Capcom kann's halt nicht lassen) mit den drei Aktionsmöglichkeiten Decken, Handschlag und Fußfeger durch einen Film-Zweikampf: Jeweils für wenige Augenblicke fragt das Programm die Eingabe ab und spult danach den passenden Film ab. Auf diese Art macht Ihr Bekanntschaft mit schmerbäuchigen Schmalspur-Supermännern, mordlüsternen Guerillakämpfern, gelenkigen Showgirls und strohdummen Leibwächtern. Neben diesen weitgehend vom Glück abhängenden Einlagen spaziert Ihr in anderen, "echten" Adventure-Szenen durch Räume und untersucht herumliegende Messer, Ausweise und Essensreste, die Ihr bei Interesse und in Eurer Jackentasche versenkt. Je nach Spielverlauf, Inventar und Aktionen erlebt Ihr so bis zu zehn verschiedene Endsequenzen. Die brisante Mission führt Euch u.a. in ein agentenüberfülltes Krankenhaus (aus dem Ihr mit einem Raketen-Rollstuhl wieder flüchtet), in die Spielerstadt Las Vegas (hier entpuppen sich alternde Elvis-Imitatoren als CIA-Mitarbeiter) und nach Colorado: Im Luxus-Skiort Aspen werdet Ihr in dramatische Ski-Verfolgungsjagden Marke "Willy Bogner" verwickelt. Speichern könnt Ihr jederzeit (benötigt werden sechs Blöcke), nach CD-Wechsel notiert Ihr ein Paßwort. Die schwache FMV-Bildqualität trübt den Spielspaß; dem derben Action-Klamauk (Ihr rülpst und furzt Euch durch die Gegend, Jack bohrt liebend gerne in der Nase) gewinnen nur englischkundige Jerry-Lewis-Fans mit Genre-Vorliebe einige vergnügliche Stunden ab. *cb*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000



Ski Heil: Rechts seht Ihr den Aktions-Schirm: Drückt nach rechts, um den Film am Laufen zu halten!


Fachkundige Chefs, edle Tarnung, geschulte Top-Agenten: Einer dieser beiden Elvis-Imitate ist Euer CIA-Einsatzleiter!




Auf Eure schusselige Anmache reagieren die zickigen Showgirls mit Schlägen in die Kronjuwelen: Der wie immer verdutzte Jack kontert mit Bussis.


SPIELSPASS 54%

HERSTELLER: Capcom
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: Nicht geplant

Mäßig witziger interaktiver Agenten-Movie mit Mini-Spielgehalt: Für Genre-Verhältnisse O.K., ansonsten eher fade.

AB 12

NEUE RUFNUMMERN !!! <6 Bestell-Hotlines>
Tel.: 02504 - 9330 - 0
Persönliche Bestellannahme
Mo.-Fr. 8.30-22.00 Uhr
Sa. 10.00-16.00 Uhr

SATURN 379,95 — Bernd Herfurth — PLAY STATION 379,95

FREAK'S SHOP

Service - Hotline:
Tel.: 02504 - 9330 - 12 & 14
Alfred-Krupp-Str. 24 48291 Telgte

Nicht defekte Artikel sind vom Umtausch ausgeschlossen * Auslandslieferungen nur gegen Vorkasse [DM 16.- Porto] * Die aufgelisteten Artikel sind nur ein Auszug aus unserem Programm * Versandpreise DM 9,90 zzgl. NN * Druckfehler, Preisänderungen & Irrtümer vorbehalten!

MEGA DRIVE

- ALIEN SOLDIER 49,95
- COMIX ZONE 49,95
- Donald Duck Maui Mallard 79,95
- DRAGONS REVENGE 49,95
- E.A. Boxing-Toughman C. 49,95
- E.A.Hockey & John Madden 49,95
- EARTH WORM JIM 49,95
- EARTHWORM JIM 2 69,95
- FIFA SOCCER '96 69,95
- J. MADDEN Football '97 99,95
- KAWASAKI SUPERBIKES 49,95
- KÖNIG DER LÖWEN 79,95
- MARSUPILAMI 49,95
- MICRO MACHINES '96 49,95
- NBA Action Basketball '95 49,95
- NBA LIVE '97 99,95
- NHL HOCKEY '96 69,95
- NHL Hockey '97 99,95
- PETE SAMPRAS TENNIS 49,95
- Pete Sampras '96 69,95
- PGA TOUR GOLF '96 69,95
- PINOCCHIO 89,95
- POCAHONTAS 89,95
- PRIMAL RAGE 49,95
- PROBOTECTOR 49,95
- RISTAR 49,95
- SAMURAI SHODOWN 89,95
- SHADOWRUN <US> 59,95
- SHANGHAI 2 <US> 79,95
- SKELETON KREW 49,95
- SONIC 3 69,95
- SONIC 3D 109,95
- SONIC & KNUCKLES 49,95
- SONIC SPINBALL <A> 49,95
- STRIKER 49,95
- SUBTERANIA 49,95
- S. STREETFIGHTER 2 <A> 69,95
- TOTAL FOOTBALL 49,95
- TOY STORY 79,95
- VECTORMAN 59,95
- VIRTUA RACING 59,95
- VR TROOPERS 69,95
- Waiale Country Club Golf <j> 39,95
- WORMS 79,95
- X-MEN 2 <US> 59,95

..........weitere Titel vorhanden !!!

SONDERANGEBOTE !

- ADV. of MIGHTY MAX 29,95
- BRUTAL - Paws of Fury 39,95
- CUTTHROUT ISLAND 39,95
- DYNAMITE HEADY 39,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 39,95
- EXO SQUAD 39,95
- GAUNTLET 4 39,95
- JOHN MADDEN '95 29,95
- JUDGE DREDD <A> 39,95
- Jurassic Park 1 29,95
- JUSTICE LEAGUE 39,95
- MEGA MAN 1-3 39,95
- MEGA SWIV 39,95
- MR. NUTZ 39,95
- NBA Jam T. E. 39,95
- NFL QUATERBACK 29,95
- NFL Quaterback '96 39,95
- PAGEMASTER 39,95
- RANGER X 39,95
- REVOLUTION X 39,95
- RUGBY WORLD CUP '95 39,95
- SLAM MASTERS 39,95
- SPARKSTER 39,95
- TOE JAM & EARL 2 39,95
- W. GRETZKY ICEHOCKEY 39,95

ZUBEHÖR :

- MD 1 <über RGB> 149,95
- 3 / 6 BUTTON PAD je 29,95
- ACTION REPLAY 2 79,95
- ADAPTER <NTSC-PAL> 24,95
- Antennenkabel MD 1 24,95
- Infarot-Joypads <2er Set> 49,95
- Joypad-Verlängerung 9,95
- JOYSTICK 19,95
- NETZTEIL MD 1 & 2 je 19,95

MEGA-CD

- BACK UP RAM 69,95
- 5 Games in One 39,95
- CobraCommand &SolFeace 39,95
- ECCO THE DOLPHIN 29,95
- FORMULA 1 <US> 39,95
- JURASSIC PARK 29,95
- MEGA RACE <US> 59,95
- MICROCOSM 29,95
- NHL Hockey '94 19,95
- POWERMONGER 19,95
- REBEL ASSAULT <US> 59,95
- WING COMMANDER <US> 59,95

MEGA DRIVE 32X

- Verschiedene Games ab 19,95

SEGA GAME GEAR

- CHESSMASTER 29,95
- ECCO THE DOLPHIN 2 29,95
- POWER DRIVE 39,95
- RETURN OF THE JEDI 29,95
- STRIDER RETURNS 9,95

...und viele andere !!!

SEGA SATURN

- 3D LEMMINGS 79,95
- Alien Trilogy dt.&A/uncut je89,95
- ALONE IN THE DARK 2 89,95
- ATHLETE KINGS 89,95
- BAKU BAKU ANIMAL 59,95
- Battle Arena Toshinden 69,95
- BATTLE MONSTER 69,95
- BATTLE MONSTER <j> 39,95
- BEDLAM 89,95
- BLACK FIRE 79,95
- BLAM! MACHINEHEAD 89,95
- BLAZING TORNADOS <j> 39,95
- BUBBLE BOBBLE 69,95
- CASPER 89,95
- Clockwork Knight 1&2 je 49,95
- COMMAND & CONQUER 109,95
- CYBERIA 79,95
- D 79,95
- DARIUS GAIDEN 69,95
- DARIUS 2 59,95
- DAYTONA U.S.A. 49,95
- Daytona USA Champion. 109,95
- DEFCON 5 59,95
- DESTRUCTION DERBY 79,95
- DIGITAL Pinball 2 <j> 109,95
- DISC WORLD 79,95
- EARTHWORM JIM 2 89,95
- EURO SOCCER '96 79,95
- EXHUMED 89,95
- FIFA SOCCER '96 59,95
- Fightin Vipers 99,95
- Fist of the North Star <j> 79,95
- GALACTIC ATTACK 59,95
- GALAXY FIGHT 59,95
- GALE RACER <j> 39,95
- GEX 59,95
- GHEN WAR 89,95
- GOLDEN AXE - THE DUEL 69,95
- GRAN CHASER <j> 49,95
- GUARDIAN HEROES 79,95
- GUN GRIFFON 89,95
- HI OCTANE 59,95
- HIGHWAY 2000 89,95
- HORROR TOUR <j> 59,95
- IMPACT RACING 89,95
- IN THE HUNT 89,95
- IRON STORM US 109,95
- IRON STORM 2 <j> 69,95
- JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
- KEIO 2 89,95
- MAGIC CARPET 69,95
- MR. BONES 89,95
- MYST 79,95
- MYSTARIA 79,95
- NBA Action Basketball 79,95
- NBA JAM TOURNAMENT 59,95
- NEED FOR SPEED 89,95
- NFL Quaterback Club '96 79,95
- NIGHT WARRIORS 89,95
- NIGHTS 99,95
- NIGHTS & Analog-Pad 129,95
- Off World Interceptor 69,95
- OLYMPIC SOCCER 79,95
- Outlaws of the Lost Dy. <j> 39,95
- PANZER DRAGOON 49,95
- PANZER DRAGOON 2 89,95
- PARODIUS DELUXE 59,95
- PEBBLE BEACH GOLF 59,95
- PRIMAL RAGE 79,95
- PRO PINBALL 79,95
- PTO 2 <US> 99,95
- PUZZLE BOBBLE 2 69,95
- RACE DRIVIN' <j> 49,95
- RAYMAN 79,95
- REVOLUTION X 69,95
- RISE 2 69,95
- ROAD RASH 79,95
- SEA BASS FISHING 89,95
- SEGA RALLY 59,95
- SHELL SHOCK 89,95
- SHINOBI X 59,95
- SHINING WISDOM 79,95
- SHOCKWAVE ASSAULT 69,95
- SIM CITY 2000 79,95
- SKELETON WARRIORS 79,95
- SLAM'N JAM 69,95
- SONIC 3D Blast <US> 89,95
- SPACE HULK 89,95
- SPOT 3 <8.12> 89,95
- STARFIGHTER 3000 89,95
- STORY OF THOR 2 89,95
- STREETFIGHTER ALPHA 79,95
- STREETFIGHTER - MOVIE 59,95
- Streetfighter Zero 2 <j> 109,95
- STRIKER '96 69,95
- THEME PARK 69,95
- Thunderforce Gold 2 <j> 109,95
- THUNDERHAWK 2 89,95
- Thunderhawk 2 <A> (uncut) 79,95
- TILT 89,95
- TITAN WARS 59,95
- TOMB RAIDER 99,95
- Toshinden Remix 69,95
- TRUE PINBALL 79,95
- ULTIMATE <A> 79,95
- VALORA VALLEY GOLF 69,95
- VICTORY BOXING 59,95
- VICTORY GOAL 49,95
- VIRTUA COP & GUN 129,95
- VIRTUA COP 2 99,95
- Virtua Cop 2 & Gun 139,95
- VIRTUA FIGHTER 2 89,95
- VIRTUA FIGHTER KIDS 89,95
- VIRTUA RACING 69,95
- VIRTUAL GOLF 89,95
- VIRTUAL HYDLIDE 49,95
- VIRTUAL OPEN TENNIS 79,95
- WING ARMS 79,95
- WIPE OUT 79,95
- WORLD CUP GOLF 59,95
- World Series Baseball 2 89,95
- WORLDWIDE SOCCER '97 99,95
- WORMS 79,95
- WRESTLEMANIA ARCADE 69,95
- WWF - In your House <12> 89,95
- X-MEN 69,95

A = Ausländische Anleitung

geplante NEUHEITEN 1996:

Batman Forever * Blazing Dragons * Bug Too * Congo *Endorfun * Fifa '97 * J.Madden 97 * Jewels of the Oracle * Last Dynasty * Manx TT * PGA Tour Golf '97 * Raw Pursuit * Sega Saturn Tennis * Street Racer * Streetfighter Alpha 2 * Three Dirty Dwarves * Toshinden 2 URA * Tunnel B1 * Virtua Fighter 3 * Virtual On * Virtual Snooker * Whizz * X2 u.a.

HARDWARE:

- SATURN 379,95
- SATURN & COMAND & CONQUER 459,95
- SATURN & Daytona USA 419,95
- SATURN & Fightin' Vipers 459,95
- SATURN & NIGHTS & Pad 499,95
- SATURN & PanzerDragoon 419,95
- SATURN & Race Drivin' <j> & Adapter 439,95
- SATURN & Sega Rally 439,95
- SATURN & Tomb Raider 459,95
- SATURN & Virtua Fighter 2 459,95
- Act. Replay / Game Buster 89,95
- ADAPTER 39,95
- ANTENNENKABEL 39,95
- BACK UP MEMORY 79,95
- JOYPAD <versch.> je 39,95
- JOYPAD "Orginal" 49,95
- JOYPAD-Verlängerung 19,95
- Lenkrad - Arcade Racer 109,95
- MOUSE 69,95
- PHOTO CD 49,95
- RGB KABEL 29,95
- Virtua Cop - 2. Gun 79,95
- VIRTUA STICK 89,95

Bernd Herfurth ist für Großhändler & den Einkauf zuständig
Carsten Weissenberg ist für Großhändler & Reklamation <Mo./Mi.12.00 - 18.00 zuständig Tel.: 02504 - 9330 - 12
Arne Döhlinger ist für Endkunden zuständig
Thomas Kirmse ist für Endkunden & Händler zuständig Tel.: 0251 - 52 55 35
Hendrik Ermer ist für Endkunden zuständig

SUPER NINTENDO PAL VERSION

ZUBEHÖR:

- 2 INFAROT-PADS 69,95
- 5 Spieler Adapter 29,95
- 6 BUTTON PAD 29,95
- ADAPTER US / PAL 29,95
- ANTENNENKABEL 9,95
- ANTENNEN-UMSCHALTER 2,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 9,95
- NETZTEIL 19,95
- SCART / RGB KABEL 19,95

NINTENDO 64

NINTENDO 64 & Mario 64 & Pilotwings 64 & Spannungswandler <jap.> 899,-

SUPER NINTENDO PAL VERSION

- ACME ANIMATION 59,95
- AERO THE ACROBAT 2 <A> 49,95
- ASTERIX 69,95
- ASTERIX & OBELIX 99,95
- BIOMETAL <A> 59,95
- BOOGERMAN 69,95
- BREATH OF FIRE 2 89,95
- Chrono Trigger US 129,95
- CIVILIZATION <US> 139,95
- Donald Duck Maui Mallard 119,95
- DONKEY KONG COUNTRY 99,95
- Donkey Kong Country 2 <mit deutscher Anleitung> 99,95
- EARTHWORM JIM 2 79,95
- Eye of the Beholder <US> 59,95
- FIFA SOCCER '96 89,95
- ILLUSION OF TIME 99,95
- INT. SUPERSTAR SOCCER 89,95
- ITCHY & SCRATCHY 59,95
- JOE & MAC 3 59,95
- JUSTICE LEAGUE 59,95
- KAWASAKI SUPERBIKES 89,95
- KIRBY'S GHOST TRAP 69,95
- KÖNIG DER LÖWEN <US> 69,95
- LORD OF THE RING 79,95
- LUFIA 2 <11/12> 109,95
- M.Davis's Fishing M. US 129,95
- Mario RPG Spielberater <A> 39,95
- MICKEY & MINNI Circus M. 79,95
- Micro Machines 2 <A> 79,95
- NBA - GIVE 'N 'GO 89,95
- NHL HOCKEY '95 <A> 59,95
- NHL HOCKEY '96 89,95
- PAC MAN 2 89,95
- PGA Tour Golf '96 69,95
- PINOCCHIO 99,95
- PRIMAL RAGE 59,95
- PUZZLE BOBBLE 59,95
- ROBOTREK <US> 69,95
- SAMURAI SHODOWN <US> 89,95
- SCHLÜMPFE, DIE 99,95
- SCHLÜMPFE, DIE 2 119,95
- SECRET OF EVERMORE 109,95
- SECRET OF MANA 109,95
- SPIROU 89,95
- STAR TREK N.G. <ausführliche deutsche Anleitung> 89,95
- Star Trek Starfleet A. <A> 79,95
- S.MARIO ALL STAR 64,95
- SUPER MARIO KART 64,95
- S. MARIO WORLD 2 99,95
- S. STREETFIGHTER 2 <j> 69,95
- TERANIGMA 109,95
- TETRIS & DR. MARIO 69,95
- TETRIS ATTACK 89,95
- TIM IN TIBET <A> 79,95
- TOY STORY 79,95
- WATERWORLD 79,95
- WEAPON LORD <A> 79,95
- WILD SNAKE <US> 69,95
- WORLDMASTER GOLF 59,95
- WORMS 119,95
- Wrestlemania Arcade 69,95
- WWF RAW Video 9,95
- WWF Raw & Video 59,95
- X-MEN 59,95
- ZELDA CLASSIC 69,95

SONDERANGEBOTE !

- ACTRAISER 2 49,95
- BATMAN FOREVER 49,95
- Big Hurt Baseball 39,95
- CLAYFIGHTER <A> 39,95
- CUTTHROUT ISLAND 39,95
- DEMONS CREST 49,95
- Ghoul Patrol - Zombie 2 39,95
- Hebereke Popoon 1 & 2 je 39,95
- HURRICANES 39,95
- JUDGE DREDD 49,95
- LEGEND 39,95
- PAGEMASTER 39,95
- PRINCE OF PERSIA <A> 39,95
- PUTTY SQUAD <A> 49,95
- REVOLUTION X 49,95
- RISE OF THE ROBOTS 39,95
- SHAQ FU 39,95
- SONIC BLASTMAN <A> 39,95
- SPAWN 49,95
- SUPER PUNCH OUT 49,95
- TURBO TOONS 49,95
- UNIRALLY 49,95
- URBAN STRIKE 49,95
- VORTEX 39,95
- Zero the Kamikaze Sqrl.<a> 49,95

GAMEBOY

- ADVENTURE ISLAND 2 29,95
- ALLEYWAY 29,95
- ANIMANIACS 49,95
- ASTERIX & OBELIX 59,95
- Battle Arena Toshinden 49,95
- DONKEY KONG LAND 59,95
- DR. MARIO 39,95
- HUGO 59,95
- Kirby's Dreamland 39,95
- Mickey Mouse Zauberstäbe 49,95
- MS PACMAN 39,95
- NBA All Star Challenge 1 & 2 je 29,95
- SUPER BATTLE TANK <A> 39,95
- S.MARIO LAND 1 & 2 & 3 je 39,95
- T 2 Arcade & Judg. Day je 29,95
- TETRIS 39,95
- TRACK & FIELD 49,95
- TRUE LIES 29,95
- WARIO BLAST 29,95



PlayStation

- 4 Spieler Adapter 49,95
- 5 Spieler Adapter 59,95
- Action Replay Game Buster 89,95
- ANTENNENKABEL 39,95
- GUN <Pistole> 79,95
- JOYPAD 29,95
- JOYPAD "Ascii" 59,95
- JOYPAD "Orginal" 49,95
- JOYPAD VERLÄNGERUNG 19,95
- JOYSTICK "Analog" 109,95
- LENKRAD "Mad Catz" 129,95
- LINK KABEL 39,95
- MEMORY CARD 49,95
- MEMORY CARD <8 MB> 69,95
- MOUSE 49,95
- neGcon <Analog-Pad> 79,95
- PSX stabile Tragetasche 19,95
- PSX stabile Tragetasche & Memory Card & Org. Pad 89,95
- RGB KABEL 29,95
- STICK "Ascii" 99,95
- A. SENNA Kart Duel 89,95
- ACTUA GOLF 89,95
- Adidas Power Soccer 89,95
- AGILE WARRIOR - F 111 79,95
- Air Combat 79,95
- Alien Trilogy dt & "uncut" je 79,95
- ALONE IN THE DARK 2 99,95
- ANDRETTI RACING 89,95
- ASSAULT RIGS <Link> 69,95
- AQUANAUT'S HOLIDAY 89,95
- Battle Arena Toshinden 79,95
- Battle Arena Toshinden 2 89,95
- BEDLAM 89,95
- Big Hurt Baseball 79,95
- BLAM! MACHINEHEAD 89,95
- BLAZING DRAGONS 89,95
- BUBBLE BOBBLE 79,95
- BURNING ROAD 89,95
- CASPER 89,95
- CHEESY 89,95
- CHESSMASTER 3D 79,95
- Command & Conquer incl. Mission-CD 109,95
- CRASH BANDICOOT 99,95
- CRITICOM 69,95
- CYBERIA 79,95
- CYBERSLED 79,95
- CYBERSPEED 49,95
- DARKSTALKERS 89,95
- DAVID CUP TENNIS 89,95
- DEFCON 5 79,95
- DESCENT 79,95
- Destruction Derby <Link> 89,95
- DIE HARD TRILOGY 89,95
- DISK WORLD "deutsch" 79,95
- EARTHWORM JIM 2 89,95
- EXTREME GAMES 79,95
- EXTREME PINBALL 79,95
- FADE TO BLACK 89,95
- FIRO & KLAWD 89,95
- Formula 1 <Link> 99,95
- GALAXIAN 3 89,95
- GALAXY FIGHT 79,95
- GEX 89,95
- GOAL STORM 49,95
- GUNSHIP 2000 79,95
- HI OCTANE 49,95
- Hyper Final Match Tennis 89,95
- IMPACT RACING 89,95
- IN THE HUNT 89,95
- INT. TRACK & FIELD 89,95
- IRON & BLOOD 89,95
- John Madden Football '97 89,95
- JOHNNY BAZOOKATONE 59,95
- JUMPING FLASH 69,95
- JUMPING FLASH 2 99,95
- JUPITER STRIKE 69,95
- KILEAK THE BLOOD 69,95
- KILLING ZONE 89,95
- KONAMI OPEN GOLF 89,95
- KRAZY IVAN <Link> 79,95
- LEMMINGS 3D 59,95
- LONE SOLDIER <uncut> 69,95
- MAGIC CARPET 69,95
- Mickey's Wild Adventure 79,95
- MOTOR TOON 2 89,95
- Namco Museum Vol. 1 89,95
- Namco Museum Vol. 2 89,95
- NBA - IN THE ZONE 79,95
- NBA JAM TOURNAMENT 49,95
- NBA LIVE '96 79,95
- NEED FOR SPEED 79,95
- NFL GAME DAY 89,95
- NHL FACE OFF 89,95
- NOVASTORM 69,95
- Off World INT. "Autorennen" 69,95
- OLYMPIC GAMES 79,95
- OLYMPIC SOCCER 79,95
- PARODIUS DELUXE 59,95
- PENNY RACERS 89,95
- PGA TOUR GOLF '96 69,95
- PGA Tour Golf '97 89,95
- PHILOSOMA 69,95
- POWER SERVE <Tennis> 59,95
- PRIMAL RAGE 79,95
- PRO PINBALL 69,95
- Puzzle Bobble 2 69,95
- RAIDEN PROJECT 69,95
- RAN SOCCER <A> 69,95
- Raging Skies <Link> 89,95
- RAYMAN 79,95
- RESIDENT EVIL 89,95
- RESIDENT EVIL & dt. Spielberater 109,95
- RETURN FIRE 89,95
- RIDGE RACER 79,95
- Ridge Racer Revol. <Link> 89,95
- RISE 2 - RESURRECTION 59,95
- ROAD RASH 69,95
- SAMPRAS Extreme Tennis 99,95
- SHELL SHOCK <A> 59,95
- SHOCKWAVE ASSAULT 59,95
- Sim City 2000 89,95
- SKELETON WARRIORS 79,95
- SLAM 'n JAM 59,95
- SOVIET STRIKE 89,95
- SPACE HULK 89,95
- Star Gladiator 89,95
- STARBLADE ALPHA 79,95
- STREETFIGHTER the Movie 59,95
- STREETFIGHTER ALPHA 79,95
- STRIKER 96 59,95
- SUPERSONIC RACER 89,95
- TEKKEN 2 99,95
- THEME PARK 69,95
- THUNDERHAWK 2 79,95
- THUNDERHAWK "uncut/A" 59,95
- TILT 89,95
- TIME COMMANDO 89,95
- Tomb Raider 89,95
- TOP GUN 89,95
- TOTAL ECLIPSE TURBO 69,95
- TOTAL NBA '96 89,95
- TRUE PINBALL 69,95
- TUNNEL B1 89,95
- TWISTED METAL 79,95
- VIRTUAL GOLF 89,95
- VIEW POINT 69,95
- WARHAWK 79,95
- Williams Greatest Hits 59,95
- WING COMMANDER 3 89,95
- WIPE OUT <Link> 69,95
- WIPE OUT 2097 <Link> 89,95
- WORLD CUP GOLF 49,95
- WORMS 89,95
- WRESTLEMANIA Arcade 59,95
- X2 89,95
- ZERO DIVIDE 59,95

Geplante NEUHEITEN 1996:

A-TRAIN 99,95
ADVENTURE OF LOMAX * AREA 51 * BAPHOMETS FLUCH * BATMAN FOREVER * BUBBLE BOBBLE 2 * CHRONICLES OF THE SWORD * CRUSADER - No Remorse * DISRUPTOR * FIFA '97 * MTV's Aeon Flux * MTV's Slamscape * MYST * NAMCO SMASH COURT * NAMCO Soccer Prime Goal * NBA Live '97 * NHL '97 * SPOT 3 * STREETFIGHTER ALPHA 2 * VICTORY BOXING <Manager> * WWF - In your House * X-COM 2 je 89,95 u.a.

Besuchen Sie auch unser Ladengeschäft in 48151 Münster Weseler Str. 54

Laden- und Versandpreise können voneinander abweichen !!!

WICHTIG ! WICHTIG ! Wir haben keinen Bock mehr auf die laufendenTermin-Verschiebungen der Hersteller. Selbstverständlich führen wir auch alle wichtigen Neuheiten, auch wenn sie nicht in unserer Anzeige stehen !!! Händleranfragen erwünscht !!

SATURN * MEGA DRIVE * GAME GEAR * CD-ROM * PLAY STATION * 3 DO * SUPER-NES * GAME BOY * Nintendo 64 * VIDEO * LASERDISC





Der Herr des Geisterschlosses engagiert Euch als Kammerjäger: 100 Mäuse müßt Ihr am Levelende erledigt haben (Playstation).

Oktopus gegen WC-Reiniger: Zerballert die bunten Blasen aus der Klospülung, damit sie Euch nicht verätzen (Playstation).

Tod dem Maiskolben: Siegreiche Missionen werden mit einem ulkigen Manga-Bild (oben) gefeiert (Saturn).

Sexy Parodius

Der arme Oktopus fühlt sich einsam: Um dem weiblichen Geschlecht zu imponieren und Frauen mit barer Münze anzulocken, beschießt das rosa Knäuel, acht seiner Parodius-Kumpane als intergalaktische Söldner anzustellen und gegen Kopfgeld hinterhältige Raumverbrecher zu jagen.
Nachdem Ihr allein oder zusammen mit einem Freund der "Gesellschaft für intergalaktische Freiheit" in Form der Vic Viper, einem Engelsferkel oder gar eines blauen Schleimklumpens beigetreten seid, beginnt Eure erste Mission: Ein mürrischer Riesenmaiskolben bedroht die friedliche Agrarwelt, aus traditioneller Seitenperspektive setzt Ihr sofort Kurs auf die Gärtnerlandschaft. Mit Eurem Bord-Laser ballert Ihr auf Gemüse und aggressives Obst. Habt Ihr eine Formation komplett pulverisiert, erscheint eine Bonusglocke oder ein Kristall für den Extraeinkauf. Bis zum Levelende solltet Ihr Euch reichlich mit Raketen, Streuschüssen, Schutzsatelliten und Bomben eindecken, denn dort erwartet



Immer feste drauf: Trefft Ihr den Waschbären zwischen den Beinen, hüpft er mit schmerzverzerrter Mine herum.

Euch ein extragroßer Boß mit kniffliger Kampftaktik.
Doch nicht nur Endgegner sind Eure Missionsziele: Ein Graf lädt zur Mäusevernichtung auf sein Schloß, für einen wackligen Piraten sammelt Ihr Goldstücke in einer kunterbunten Schlingpflanzenwelt. Erfolg oder Mißerfolg wirken sich natürlich auf den Spielverlauf aus: Je nach Leistung besucht Ihr sechs der acht Levels, Profis entdecken die Geheimwelt und den Puzzle-Raum, wo Ihr der Reihe nach gegen alle Endgegner des Vorgängers antretet. Im Vergleich zu diesem ist "Sexy Parodius" in jeder Hinsicht einen Schritt weiter: Vier neue Charaktere (Twinbee und Oktopus überwachen den Einsatz vom Schreibtisch aus) samt umfangreichen Waffensystemen setzen taktische Akzente, die labyrinthartigen Levels, geheime Welten und witzige Missionen sorgen für langfristige Motivation. Die nervigen Ladepausen des Vorgängers (während eines Levels) wurden gänzlich behoben, Japanologen erfreuen sich an den sexy Zwischenbildern und den knuddlig animierten Girlie-Gegnern in fliegenden Badewannen und Luftballons. Auch die witzigen Soundeffekte und fidelen Hintergrundmelodien (teils Remixe bekannter Bierzelthymnen) heben Eure Ballerstimmung. Der Zahn der Zeit hat am Spielprinzip freilich genagt: Polygonfetischisten und 3D-Fanatiker werden dem traditionellen Shoot'em-Up wenig abgewinnen, für den echten Japanfan und den Liebhaber von Anime-Girls ist "Sexy Parodius" aber eine Pflicht-CD. *oe*

Muster von Dynatex, Tel.: 0231/5575000

SPIELSPASS 84%

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Saturn
BRD-RELEASE: nicht geplant

Traditioneller "Parodius"-Nachfolger mit witziger Girlie-Optik, versteckten Levels und verbesserter Technik.

AB 16



Medusa greift Euch mit obszönen Haar-Würstchen an: Schießt Ihr am besten zwischen die Augen.



SPIELSPASS 84%

HERSTELLER: Konami
SYSTEM: Playstation
BRD-RELEASE: nicht geplant

Für Nipponfans ein Muß: Die Fortsetzung der Vorzeige-Ballerei ist mit der Saturn-Version identisch.

AB 16

PLANET SATURN


Neulich, im Luftraum: Absonderliche Waffen werden auf absonderliche UFO-Gegner gefeuert.

Batsugun

Wohl den Arcade-Ballerfans, die einen Saturn besitzen: Im Akkord werfen japanische Hersteller Umsetzungen mehr oder weniger bekannter Automaten auf den Markt. "Batsugun" gehört zweifellos zu letzteren, der Toaplan-Automat von 1993 ist selbst unserem wandelnden Arcade-Lexikon Winnie unbekannt. Dabei haben wir auch nichts versäumt: Der Vertikal-Shooter glänzt mit beeindruckender Durchschnittlichkeit. Nicht ein Feature, das wir nicht schon vor Jahren erblickt hätten. Mal sehen (und gähnen): Drei wählbare Flieger mit dezent unterschiedlicher Bewaffnung, eine Handvoll Power-Ups, Smart-Bomben, fette Endgegner, die vernichtende Kugelserien abfeuern, sechs kurze Spielstufen mit allerlei fahrendem und fliegenden Kriegsgerät. Alles da. Technisch ist's O.K., Remix-Musik und eine neue Spielvariante mit verändertem Gegneraufkommen retten den Shooter auf Durchschnittsniveau: Selbst überzeugte Ballerfans sparen sich "Batsugun"-Privatrunden. *cb*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000


SPIELSPASS 50%

HERSTELLER: Banpresto
SYSTEM: Sega Saturn
BRD-RELEASE: nicht geplant

Durch und durch durchschnittlicher Vertikalscroller, der zwar technisch glänzt, aber ansonsten zum Gähnen reizt.

AB 12


Nervt Euch der seitliche Rand, könnt Ihr auch im Original-Hochformat zum Explosionsfabrikanten werden.



Fire & Ice: Haohmarus Tornado wirbelt Euren Gegenüber hoch in die Luft und schleudert ihn anschließend krachend in den Staub.

Samurai Showdown 3

Durften bisher nur Playstation- und Neo-Geo-Samurais in den SNK-Ring steigen, treten jetzt auch Saturn-Krieger mit RAM-Unterstützung zum Zweikampf im mittelalterlichen Japan an.
Mit einem von zwölf traditionell gekleideten Samurais, Wegelagerern, Priestern und Magiern begebt Ihr Euch auf das Feld der Ehre, begleitet von zarten Geisha-Lauten und Klanghölzern. Bevor Ihr den Computer oder einen Freund in Stücke schlitzt, habt Ihr die Wahl zwischen einem offensiven oder einem defensiven Kampfstil und der damit verbundenen Special-Palette. Habt Ihr Euch für wilde Attacken oder Abwehrschläge entschieden, geht's endlich los: Mit den Feuertasten führt Ihr mächtige Schwerthiebe aus und flüchtet in Hinter- und Vordergrund, die Zeigefingertasten wurden mit den eher schwachen Tritten belegt. Feueratem und Tornado gehen dank gewohnter 90°-Specials locker von der Hand. Verhaken sich jedoch die Schwerter und Säbel der Kontrahenten, beginnt ein verbissener Kampf: Mit emsigem Dauerfeuer zerrt Ihr an Eurer Waffe, das Schwert des Verlierers fliegt in einem hohen Boden durch die Arena. Verwehrt Euch der Feind den Zugriff auf die Klinge, müßt Ihr mit Fäusten weiterkämpfen und Eure Waffe zurückerobern. So entstehen taktisch völlig unterschiedliche Duelle, im Vergleich zur Playstation-Version sind die Saturn-Samurais jedoch etwas flinker. Den charmanten Schlitzer Gen-An (fehlte bereits in der Playstation-Version) werdet Ihr auch auf dem beiliegenden RAM-Modul für den Saturn nicht finden, wohl aber Grafik-Gags im Hintergrund und fließende Charakter-Animationen: Vermöbelt Ihr Mirumuru vor dem Haus ihrer Eltern, kommen diese gegen Kampfende besorgt aus dem Gebäude und feuern ihre Tochter an. Seid Ihr trotzdem siegreich, muß Papa seine weinende Ehefrau trösten. Für martialisches Kampfambiente sorgen leuchtende Schwertwischer, Blutspritzer und Blitzeffekte im Hintergrund, die japanisch-traditionellen Lautenklänge vermitteln jedoch nur Japanologen mittelalterliche Stimmung. Wer das graziöse Ambiente liebt greift zu, der durchschnittliche Prügelknabe hält sich an "Street Fighter". *oe*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000



SPIELSPASS 80%

HERSTELLER: SNK
SYSTEM: Sega Saturn
BRD-RELEASE: nicht geplant

Flotter als die Playstation-Version und dank Zusatz-RAM grafisch reichhaltig und detailverliebt wie auf dem Neo Geo.

AB 16


Werfen Euch Computergegner Specials um die Ohren, wird Eure Schlagkombination rechts oben angezeigt.


Geballte Kraft und träge Schläge: Muskelberg Gaira vermöbelt Euch mit seiner Steinkette.



"Arkham": Das düstere Irrenhaus ist der einfachste "Necronomicon"-Abschnitt: Öffnet das Gebäude für den Super-Jackpot!



"Cult of the bloody Tongue": Anspruchsvoller Tisch mit einfachem Mittel-Loop, der mit dem dritten Flipper gespielt wird.

Necronomicon

SA Zeit der Stahlkugeln: Flipper-Spezialist Kaze hat sich seit "Digital Pinball – Last Gladiators" ordentlich Zeit gelassen, sein neuestes Projekt zu entwickeln. "Necronomicon" umschreibt die thematische Verbindung der drei gebotenen Flipper-Tische: Das düstere Intro zeigt Euch einen schwarzen Mönch, wie er durch unheimliche Klostermauern stapft und in einer Glasvitrine das sagenumwobene Buch des Bösen findet. Kaum aufgeschlagen, entwickelt das morbide Werk ein Eigenleben und führt Euch per Pinball-Tisch in drei faszinierende Träume: Im "Arkham Asylum" flippert Ihr genauso gegen die Macht des Bösen wie im "Cult of the bloody Tongue". Doch auch in den "Dreamlands" beherrscht die dunkle Seite die Szenerie. Die im hochauflösenden Interlace-Modus dargestellten Tische seht Ihr in der 3D-Ansicht von schräg vorne. Wie gehabt gibt's auf jedem Layout der-



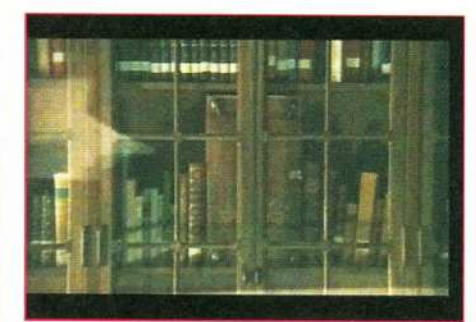


"Dreamlands": Rampen sorgen für flüssige Loop-Combos und erweitern das Tisch-Layout dramatisch.

maßen viele punkteträchtige Kombinationen, Schußfolgen und Aufgaben, daß Ihr erst nach einigen Stunden die volle Übersicht habt: Die Bildschirm-Instruktionen sind leider in japanisch. Die besten Spieler werden mit ihren Initialen im Rekord-Teil des Buches vermerkt. Neben dem Einzel-Modus bereist Ihr im "Realms"-Modus alle Tische nacheinander: Durch das "verbotene Buch" wechselt Ihr, entsprechende Punktzahlen vorausgesetzt, den aktuellen Flipper. Jedes Ziel auf der Spielfläche wird Euch mit blinkenden Pfeilen verdeutlicht, Animationen unterstützen das Geschehen zusätzlich. Neben den vielfältigen Features, die willkommene Bonuspunkte bringen, ist es Eure Hauptaufgabe, in den "Modes" bestimmte Aufgaben zu erfüllen. Komplettiert Ihr alle Modes, wartet die finale Herausforderung auf Euch. Auch akustisch gibt sich "Necronomicon" keine Blöße: Während Ihr in panischen Multiball-Attacken den Jackpot knackt, feuert Euch stilvoll-passender Heavy-Metal (u.a. von "Dream Theater"-Mitglied John Petrucci) an. Der Mönch liest dazu bedeutungsschwangere Zeilen aus dem Satansbuch vor – werdet Ihr das Böse zurückschlagen können?

Mit "Necronomicon" nähert sich Kaze auf fast schon beängstigende Weise der perfekten Form von Flipperunterhaltung: Korrekte Ballphysik, hervorragend spielbare, detaillierte Tische und vor allem das Zusammenspiel von dramatischer Action und atmosphärischer Musik machen "Necronomicon" zum neuen Pinball-Wizard. Leider sind drei Tische etwas wenig, auch ein einstellbarer Schwierigkeitsgrad wäre sinnvoll: Teils sind die Tische einen Tick zu leicht. *cb*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000



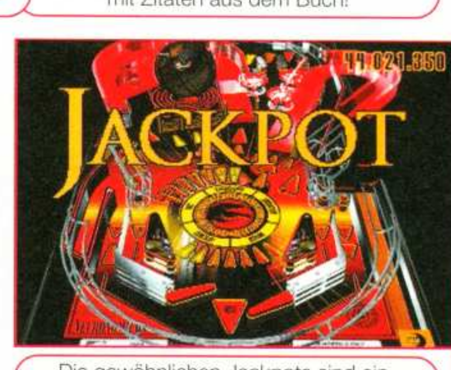
Unscheinbar, in einer Glasvitrine aufgebahrt, wartet das Buch des Bösen auf Interessenten.



Jeden Flipper könnt Ihr Euch detailliert ansehen: Leider sind die Instruktionen in Japanisch!



Der Mönch auf dem Weg in's Reich der Dunkelheit: Er begleitet Euch mit Zitaten aus dem Buch!



Die gewöhnlichen Jackpots sind einfach zu holen: Versucht Euch an den "Power"- und "Super"-Jackpots!

SPIELSPASS 82%

NECRONOMICON

HERSTELLER: Kaze
SYSTEM: Sega Saturn
BRD-RELEASE: 2. Quartal 97

Atmosphärisch dichtes Edel-Flipper-Trio mit brachialem Sound und Langzeit-Spielspaß. Pinball-Fans greifen zu!

AB 16

Kugel-Profi

Kaze ist Pinball-Fans schon seit seligen Super-Nintendo-Zeiten bekannt: Mit dem überaus gelungenen "Behind the Mask"-Flippertrio (in Deutschland von Nintendo selbst unter dem Titel "Super Pinball" veröffentlicht) starteten die Japaner ihre Reihe von anspruchsvollen Video-Flippern, die in Punkto Komplexität, Realitätsnähe und Action den großen Arcade-Brüdern ebenbürtig sind. Auf dem Saturn erschien vor zwei Jahren mit "Last Gladiators" (bei uns "Digital Pinball") eine 32-Bit-gerechte Fortsetzung, ehe mit "Necronomicon" der vorläufige Höhepunkt erreicht wurde. Lediglich die Bandai-Auftragsarbeit "Power Rangers Neo Zed Pinball" (MANIAC 12/96) vergessen wir schnell wieder – dieser Kinder-Flipper trübt das Schaffenswerk der ansonsten äußerst qualitätsbewußten Entwickler erheblich.



Rumms, das hat gesessen: Der Schuß war so wuchtig (großes Bild), daß es den Goalie samt Tor gegen die Rückwand schmettert (kleines Bild rechts unten).



Weg mit den Handschuhen: Als Reminiszenz an Maske und Hill zeigen auch die 64-Bit-Cracks einen mutigen Boxkampf.



Bodycheck, Stockschlag, Fußballer-Grätsche: Williams hat für jedes Naturell das richtige Joypad-Kommando parat.

Wayne Gretzky's 3D-Hockey

Wayne's World: Der multimillionen Dollar schwere Eishockey-Crack stand schon mal Pate für ein Videospiel-Eishockey. Mit dem neuen „3D-Hockey" hat die 16-Bit-Altlast jedoch nichts zu tun: Die Umsetzung des Atari-Games-Spielautomaten bietet die Action-Gangart des Vorbildes, wurde aber auch auf Heim-Bedürfnisse getunt. Im Arcade-Modus agiert Ihr mit jeweils drei Feldspielern in einer verkleinerten Eisarena. Neben den üblichen Steuerungs-Kommandos könnt Ihr den Puck vor einem Schlagschuß „on fire" setzen und ihm damit eine ungeheure Durchschlagskraft verleihen. Nicht nur wegen diesem Extra erinnert „Gretzky Hockey" an „NBA Jam". Noch nie zuvor habt Ihr ein so rasantes, aber gleichzeitig taktisch kluges Eishockey gespielt. Die Joypad-Steuerung ist fantastisch, läßt gnadenlos schnelles und effektives Kombinationsspiel zu, bietet verschiedene „Doppelknopf-Combos" und wird mit Turbo-Button und „Fire"-Extra verfeinert. In Verbindung mit der fehlerfreien und konkurrenzlos detaillierten Polygon-Optik erlebt Ihr das bislang atmosphärischste Eishockey. Wer's etwas geruhsamer und realitätsnäher mag, aktiviert den „Simulation"-Modus ohne Extras, schaltet auf fünf Feldspieler und ein großes Stadion.

Links seht Ihr die verschiedenen Spieloptionen, rechts wird Euch die sinnvolle Belegung des Joypads erklärt.

Natürlich dürft Ihr jetzt eine Liga absolvieren, an den Playoffs teilnehmen und die ganze Personality der 26 NHL-Teams genießen. Ausgefuchste Strategen schalten die typischen Eishockey-Parameter auf „yes" und „manual" (siehe Bilder) und konfigurieren das Joypad nach ihren Wünschen. Gesteuert wird wahlweise mit Analog-Stick oder Steuerkreuz, die wesentlichen Funktionen liegen auf A und B, aber auch die vier gelben Richtungstasten und die hinteren Buttons sind belegt. Das Speichern von Spielständen via Paßwort und Memory-Pack im Joypad ist erlaubt.

Bei allem Lob für „Wayne Gretzky's 3D-Hockey" solltet Ihr aber nie vergessen, daß auch im Simulations-Modus die Post abgeht. Dem Realitätsanspruch eines „NHL Hockey" von EA Sports samt Statistik-Overkill wird „Gretzky Hockey" nicht gerecht: Statt dessen gibt's Spielspaß pur für bis zu vier Kufen-Künstler. Eine homogenere Kombination aus Action und Spielintelligenz gab's bislang noch nicht. *mg*

Muster von Dynatex, Tel: 0231/5575000

It's on fire: Wer im Arcade-Modus zur rechten Zeit aufs Knöpfchen drückt, schießt mit einem feuerspeienden Puck.



Einzelne Spieler sind mit farbigen Kreisen gekennzeichnet. Dies verdeutlicht die Zuordnung und hat sich bewährt.







Wie von der 32-Bit-Sportspielen gewöhnt, dürft Ihr auch bei "Wayne Gretzky's 3D-Hockey" zwischen mehreren Perspektiven wählen. Oben seht Ihr drei von sieben Blickwinkel.



Produzent: Steve Wetherill • Design: Eric Yeo • Programmierung: Greg Helstrom • Grafik: Joseph Hewitt, Matthew Hansel, Damon Redmond• Sound: Paul Mudra

Command & Conquer

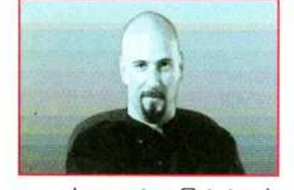


Grafisch gibt es zwischen Playstation (hier im Bild) und Saturn keine nennenswerten Unterschiede.



Während die Verteidiger nach vorne schauen, schleicht sich ein Invasor von hinten an und übernimmt die Tiberium-Raffinerie.

"**Alles eine Frage** der Spezialisierung...", meint der Einzelkämpfer bei seinen Solo-Missionen. Westwood ist anderer Meinung und portiert mit "Command & Conquer" einen klassischen PC-Titel auf die 32-Bit-Konsolen. Der glatzköpfige Kane heißt im wirklichen Leben übrigens Joseph Kucan



und war im Original-Team von "Command & Conquer" zuständig für die Besetzung der Rollen und die Regie der FMV-Szenen.



PS Megabit-Generäle aufgepaßt. Bisher konnten sich nur PC-Anhänger die Kriegswirren um die verfeindeten Pixel-Mächte GDI und NOD ins Wohnzimmer holen. Nun beglückt SA Westwood Konsolen-Maniacs mit dem hektischen Strategie-Festival. Anders als bei den üblichen Hexfeld-Strategien läuft "Command & Conquer" in Echtzeit ab. Während Ihr überlegt, was Euer nächstes Ziel ist, greift der Gegner bereits von der Seite an. Alle Entscheidungen werden unter Zeitdruck gefällt und sind deshalb nicht immer optimal. Eure Aufgabe ist es, das Beste daraus zu machen.

In rund 15 Missionen pro Seite kämpfen in nicht allzu ferner Zukunft zwei Machtblöcke um die Weltherrschaft. Die GDI ist eine Art Nachfolgeorganisation der UNO und das letzte Bollwerk gegen die fanatische Sekte von NOD. Unter der diktatorischen Führung von Kane hat sich diese Gruppierung seit dem Auftauchen der ersten Tiberium-Vorkommen zu einem Machtfaktor entwickelt. NOD kontrolliert etwa die Hälfte aller Vorräte und zeigt keine Anstalten, sich damit zufriedenzugeben.

Die Einsätze teilen sich in zwei unterschiedliche Kategorien. In der ersten werdet Ihr ohne Bauoptionen im Spielfeld abgesetzt und manövriert die Gegenseite mit Euren Truppen durch geschicktes Taktieren aus. Ihr verteidigt z.B. ein Dorf vor feindlichen NOD-Truppen oder macht es im umgekehrten Fall, als fanatische Jünger Kanes, dem Erdboden gleich.

Meist jedoch steht zu Beginn jeder Mission ein Baufahrzeug und etwas Begleitschutz zur Verfügung. Ihr errichtet an geeigneter Stelle einen Bauhof und investiert zuerst in eine Tiberium-Fabrik und ein Kraftwerk. Ist der finanzielle Nachschub durch fleißiges Tiberium-Sammeln gesichert, baut Ihr Eure Armee aus – Kasernen sorgen auf der Seite von GDI für Infanteristen, Fabriken produzieren Panzer und anderes Kampfgerät. Wollt Ihr Euch nicht ausschließlich auf die mobilen Einheiten verlassen, machen Sandsäcke, Stacheldraht, Mauern, Raketentürme, Flak-Stellungen sowie MG- und Geschütztürme das Eindringen in Eure Basis für jeden Gegner zum Selbstmordkommando. Die Bösewichte von NOD sind im Prinzip mit den gleichen Truppen gesegnet, es stehen jedoch für jede Seite Spezialeinheiten zur Verfügung. Der Tarnpanzer auf Seiten von NOD wird z.B. erst sichtbar, wenn er attackiert wird und eignet sich deshalb optimal zum Auskundschaften feindlicher Stützpunkte. Es stehen jedoch nicht von Anfang an alle Bauoptionen zur Verfügung, und um einen "Mammut"-Panzer zu bauen, müssen etliche Level erfolgreich beendet werden.

Ist die eigene Stellung genügend gesichert, wird es Zeit, sich über den Gegenangriff Gedanken zu machen. Der



Mit einem Luftangriff werden die gegnerischen Streitkräfte weichgeklopft...



...bevor die Invasionsarmee anrückt und die Reste zusammenkehrt (beide Bilder Saturn).



Lasertürme, Mammut-Panzer und Orca-Helikopter: Um in solchen Schlachten den Überblick zu behalten, werden Truppen zusammengefaßt, um sie später per Tastendruck auszuwählen (Saturn).







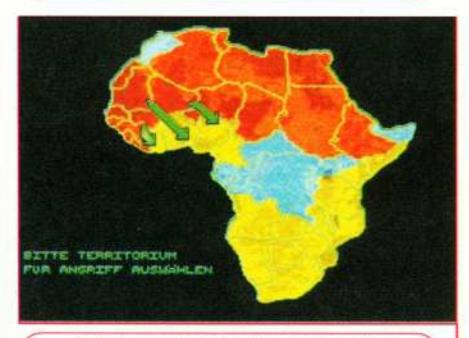
Im Einsatz auf der Playstation: Mit dem Einzelkämpfer schießt Ihr Euch den Weg durch das Dorf frei, bis Ihr zu den vier Geschütztürmen kommt. Sprengt Ihr sie in die Luft, sind sie keine Gefahr mehr für die eigenen Landungstruppen. Ist genügend Verstärkung eingetroffen, wird aufgeräumt.

Grundstein jeder erfolgreichen Armee bei "Command & Conquer" ist die richtige Angriffsplanung. Welche Verteidigung hat der Feind und wie kann ich Sie am besten ausschalten? Verhindern Lasertürme ein Vordringen, dann schneidet sie ein kombinierter Luft/Bodenangriff auf die feindlichen Kraftwerke von der Stromzufuhr ab. Macht Luftabwehr diesen Angriff unmöglich, werden vorher Grenadiere mit Handgranaten losgeschickt, um die lästigen Flak-Stellungen zu sprengen. Den taktischen Möglichkeiten sind kaum Grenzen gesetzt, jedes Gebäude und jede Einheit hat Stärken und Schwächen. Mit Raketenwerfern bewaffnete Infanteristen sind gegen langsame Ziele tödlich, haben aber Probleme, schnellere Fahrzeuge zu treffen.

Gesteuert werden die eigenen Truppen bequem mit dem Joypad. Einzelne Einheiten werden durch Knopfdruck angewählt, und nimmt man noch das Steuerkreuz zu Hilfe, schließen sich ganze Armeen zu einem Kampfverband zusammen. Speichert man diese als Tastenkombination auf dem Joypad, ist es im hektischen Kampfgetümmel einfacher, sie wieder anzuwählen. Neben den üblichen "Gehe zu"- und "Greife an"-Befehlen gibt es auch Spezialkommandos.



Zwischen den Einsätzen ist Zeit, sich zurückzulehnen und die tollen Render-Sequenzen zu genießen (Saturn).



Auf der taktischen Karte könnt Ihr Euch mitunter für verschiedene Szenarien entscheiden (Saturn).

Der eigene Tiberium-Ernter ist beispielsweise ein beliebtes Ziel feindlicher Angriffe. Deshalb empfielt es sich, ihn mit einigen wehrhaften Einheiten zu flankieren. Dazu wählt Ihr das "Schütze"-Symbol aus und setzt die betreffenden Einheiten auf den Ernter an – sie folgen ihm nun selbständig.

Um optimal vorbereitet zu sein, erhaltet Ihr vor den Einsätzen ein Missionsbriefing in Form eines kurzen Videos. Die Geschichte wird vor und nach den Einsätzen durch gerenderte FMV-Sequenzen weitererzählt.



Durch geschickte Geländewahl schwächen wir die feindliche Basis, ohne uns in Gefahr zu bringen (Saturn).

Ist ein Auftrag erfolgreich erledigt, rückt "Command & Conquer" mit dem Paßwort des nächsten Levels heraus. Die Memory-Karte wird weder zwischen noch während der Einsätze unterstützt. Auf der Playstation-Version finden sich neben den üblichen Aufträgen auch noch Bonusmissionen – das für den PC separat erhältliche Erweiterungsset mit Profimissionen von angehobenem Schwierigkeitsgrad sowie sechs Zusatzlevel, die exklusiv für die Konsolenversion gefertigt wurden. Auf dem Saturn sucht Ihr diese Dreingaben vergeblich. Obwohl es sich bei "Command & Conquer" geradezu aufdrängt, hat Westwood auf Mausunterstützung verzichtet. Auch ein Link-Modus ist unverständlicherweise nicht enthalten. *ts*

! Zugegeben, die kleinen Pixelhaufen sehen nicht allzu beeindruckend aus, doch spielerisch ist "C&C" ein Gigant. Echtzeit-Strategie in Perfektion: Die verschiedenen Einheiten haben Stärken wie Schwächen und eignen sich jeweils für eine andere Aufgabe. Zusammen mit der brauchbaren Computerintelligenz ergeben sich daraus ungeahnte taktische Facetten. Die wirtschaftliche Seite hält sich mit dem Sammeln von Tiberium dezent im Hintergrund und stört kaum die Action. Gegen Ende werden die Missionen lang und schwer: An sich nichts Böses, nur kann man während der Einsätze nicht speichern (Westwood entschied sich für Paßwörter bei Auftragsende). Außerdem fällt unangenehm auf, daß kein Link-Modus implementiert wurde. Trotz dieser beiden Makel ist "C&C" das mit Abstand beste Strategiespiel für Konsolen.

Robert Bannert



Auf dem PC

sorgt "Command & Conquer" seit über einem Jahr für Furore. Vor wenigen Tagen ist nun die Fortsetzung "Command & Conquer: Alarmstufe Rot" erschienen. Die Kollegen unseres Schwestermagazins "PC-Xtreme" waren vollauf begeistert und spendierten dem zweiten Teil eine Gesamtwertung von 92 Prozent.





Auf dem PC erscheinen zur Zeit übrigens ganze Heerscharen von Echtzeit-Strategiespielen. Ob ein Teil dieser Titel (u.a. von Mindscape, Electronic Arts und Warner) auch für Konsolen umgesetzt werden, ist zur Zeit noch unklar – hängt aber sicher auch vom Erfolg eines "Command & Conquer" ab.

Entwicklung: Sony Interactive, USA • **Produzenten:** Kelly Ryan,Chris Whaley, Jody Kelsey • **Programmierung:** Phil Weeks, Bob Gordon, Mike Riccio • **Grafik:** Warren Atkins, Homoud Alkough, Tammy DiGiacomo, Quinn Kaneko, Bryan Paquette, Lynn Van Dall • **Sound:** Joe Hight, Rex Baca, Scott McMahon, Joel Copen

2Xtreme

Die simple Streckengrafik entfaltet ihren Reiz erst in der Bewegung: Ihr rast durch enorm flüssige Landschaften.



Gruppen-Hüpfer: Die Konkurrenten sind fixe Kerle und ziehen nach einem Unfall gnadenlos vorbei. Im Nu seid Ihr Schlußlicht!



Abrechnung: Neben der Plazierung sind K.O.'s und Tricks wichtig.

Vorsicht: Durch vorausschauendes Fahren gelingt es Euch, Hindernisse wie diesem Eis-Hügel frühzeitig auszuweichen.

Wenn Ihr unter den vorgegebenen zehn Athleten keinen passenden Vertreter ausmacht, entwerft Ihr einfach einen individuellen Star und speichert Ihn. Merkliche Auswirkungen auf den Spielverlauf erfahrt Ihr jedoch nur bei grober Vernachlässigung einer Eigenschaft.

Getreu dem Motto "They ever come back" lädt der Sony-Extremsportlerhaufen erneut zum jährlichen Raser-Festival. In jeder der vier Sportarten Snowboarding, Mountainbiking, Skating und Skateboarding warten jeweils drei Strecken auf die schnelle Meute. Die Wettkämpfe finden in Las Vegas, Los Angeles, Japan und Afrika statt. Ihr tretet entweder zum Solo-Wettkampf an, startet gleich eine ganze Saison oder spielt gegen einen Kumpel im Split-Screen-Modus. Um Eure Geschwindigkeit halten zu können, müßt Ihr penibel auf die Ausdauer Eures Sportlers achten und zwischen kräftezehrenden Antriebs- und Gleit- bzw. Rollphasen abwechseln. Friedliebende Naturen schalten die Kampf-Funktion aus, mit den seitlichen Tastern schlagt Ihr sonst den vorbeifahrenden Konkurrenten eins über die Rübe. Neu sind die Extras: In weißen Toren tummeln sich temporäre Ausdauer, Geschwindigkeit, Schlagkraft und Hüpf-Potenz, die Ihr auf Knopfdruck zu Eurem Vorteil aktiviert. In den andersfarbigen Toren schlummern Punkteboni. Fahrt Ihr mit hoher Geschwindigkeit auf auf eine Rampe, solltet Ihr nicht unnütz durch die Gegend glotzen, sondern eine Trick-Combo vollführen: Durch schnelles Drücken von zwei bis vier Knöpfen in der richtigen Reihenfolge heimst Ihr zusätzliche Punkte ein. Aber Vorsicht: Seid Ihr bis zur Landung nicht wieder in der Idealposition, blüht Euch (genau wie beim Kontakt mit Straßenhindernissen) ein zeitraubender Crash. Danach werden Eure Punkte abgerechnet, erfolgreiche Sportler speichern Saison und High-Score-Tafel, bevor sie zum nächsten Wettkampf starten. *cb*

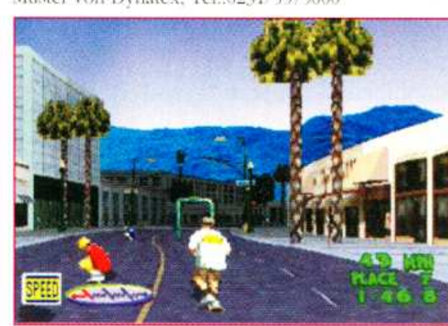
Muster von Dynatex, Tel.:0231/5575000



Hier gibt's detailreiche Statistiken über Euren Supersportler zu sehen.



Der Split-Screen-Modus: Nicht so flüssige Grafik, späterer Bildaufbau.



Aktiviert Ihr das "Speed"-Extra (links unten), rauscht Ihr im Turbo-Tempo am Gegner links vorbei.

"2Xtreme" macht Euch mit recht simpler, aber unerreicht flotter (und fehlerloser) Grafik zum überzeugten Straßenrowdy. Nur in den Snowboard-Abschnitten geht die Playstation unverständlicherweise etwas vom Gas. Die langen Kurse fesseln mit vielerlei Bonustoren, mit Kunststück-Möglichkeiten (Ihr bestimmt selber, wie riskant Ihr fahrt) und mit Positionskämpfen stundenlang an's Joypad. Jedoch gibt's wie schon beim Vorgänger einen dicken Nachteil: Selbst bei optimaler Fahrweise knallt Ihr irgendwann in einen Zaun, in Felsen oder Elefanten und die Gegnerherde rauscht hemmungslos an Eurem Helden vorbei. Frustgefährdete Spieler sollten "2Xtreme" daher nur um Bestzeiten und Punktzahlen spielen. Die vier Disziplinen steuern sich recht ähnlich, die Eigenschaften der Sportler sind eher eine Spielerei: Insgesamt ein Qualitätsprodukt, das bis auf den obigen Design-Makel ordentlich Spaß macht!

Christian Blendl



SPIELSPASS 75%

HERSTELLER: Sony
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 73%
SOUND: 62%

Gelungenes High-Speed-Ensemble mit flotter Spargrafik und Rockmusik. Leider nerven die fiesen Gegner manchmal.

AB 12





Beim Hochsprung kassiert Ihr Trick-Boni (links). Bewegliche Hindernisse (Mitte) und plötzliche Abzweigungen (rechts) beleben das Rennen.

Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



Bei "Victory Boxing" stehen Männer und Frauen gleichberechtigt im Ring. Mächtig muskelbepackt sind beide Geschlechter.

Victory Boxing '97

PS Fast ein Jahr hat sich JVC für die Umsetzung des Saturn-Originals Zeit gelassen. Dabei blieb spielerisch fast alles beim alten: Die Boxsimulation bietet zwei Spielmodi, den normalen Schaukampf mit acht verschiedenen Athleten sowie den anstrengenden "Main Event". Dort bastelt Ihr Euch zunächst Euren Wunschboxer, dann startet Ihr von Ranglistenposition 31 und fightet Euch Gegner für Gegner an die Spitze. Ihr regelt u.a. das Training und verteilt Kompetenz-Punkte auf Ausdauer, Schnelligkeit und Schlaghärte. Boxer und Ring sind polygonisiert, eine automatische Kamera setzt Euch ins rechte Licht. Nur bei der Wiederholung dürft Ihr perspektiventechnisch rumspielen. "Victory Boxing" läßt reichlich Schlagkombinationen zu, später lernt Ihr sogar ein paar Special Moves. Dies täuscht aber nicht darüber hinweg, daß "Victory Boxing" eher ernste Boxsimulation mit Action-Touch denn Wrestling-typisches Rumgekloppe ist. *mg*

! Optisch **Martin Gaksch** hat "Victory Boxing" einen Schritt nach vorne getan: Die Konturen der Boxer sind deutlich runder als auf dem Saturn. Dafür sehen die vordefinierten Kämpfer teilweise wie Mastschweine aus - auch die weiblichen! Spielerisch wurde kaum was geändert, "Victory Boxing" bleibt eine angenehm spielbare Boxsimulation. Vor allem die vielen Schlagvarianten und der langfristig motivierende "Main Event" heben das JVC-Werk über die typische Bumm-Bumm-Keilerei. Box-Fans greifen zu!

Die drei farbigen Balken am unteren Bildschirmrand geben individuell über die Konstitution der Boxer Auskunft. Es wird der Allge-meinzustand der Kämpfer angezeigt. Ihr könnt die verbliebene Schlagkraft und den KO.-Faktor ablesen. Deshalb solltet Ihr Eure Aktionen stets mit den Anzeigen der Power-Balken abstimmen.







Nur wer die verschiedenen Schläge beherrscht (Bild Mitte), kann seinen Gegner ordentlich verdreschen (links) und den Niederschlag dann in Zeitlupe genießen (rechts).

SPIELSPASS 72%

HERSTELLER	JVC
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	55%

Variantenreiches Polygon-Boxen mit mächtig Muskelmasse. Unter den 30 Boxern sind Frauen und Männer.

AB 6

Andere Versionen
Das Saturn-Original wurde in MAN!AC 2/96 mit 72% Spielspaß getestet.

Entwickler: Team 17, GB • **Produzenten:** Martyn Brown, Craig Jones • **Spieldesign:** Andreas Tadic, Rico Holmes • **Programmierung:** Andreas Tadic • **Sound:** Björn Lynne • **Grafik:** Rico Holmes

X2

Im minutenlangen Intro seid Ihr Zeuge, wie der Retter der Menschheit (ergo: Ihr) mit ganz alltäglichen nervtötenden Situationen fertigwerden muß: Nach dem unvorhergesehenen Stau lädt der unter Zeitdruck stehende Pilot sein Motorrad aus dem Auto-Gleiter und brettert durch dunkle Hinterhofstraßen, um noch rechtzeitig zur Front abzuheben.



Na also: Gelungene Just-in-time-Anlieferung des "X2"-Piloten.



Hier geht's rund: Leider kurven die Marsianer meist recht planlos und wirr über den Bildschirm.



Der wackelnde Spinnen-Boss ist harmlos: Paßt nur auf, daß Ihr nicht in die unteren Begrenzungen knallt!

Zweispieler-Modus mit Übersichts-Malus: Meist befinden sich viel zuviele Objekte und Effekte auf dem Schirm.

Dringliche Mitteilung des Erd-Verteidigungskommandos: Aliens haben die orbitalen Verteidigungslinien durchbrochen und rücken ungebremst auf den Planeten vor. Für Kommunikationsversuche haben die Bösewichte nur Dauerfeuer übrig, alle größeren Abfangjäger sind bereits vernichtet. Aber wie das Leben so spielt: Gerade haben findige Mechaniker einen neuen Super-Duper-Raumer fertiggestellt, der als einziger Flieger auf der Welt Euer nächstes Frühstück garantieren kann. Auch das bordeigene Waffensystem läßt sich, wen wundert's, mit herumschwebenden Kapseln vom fliegenden Holländer zum "USS Defiant"-Verschnitt ausbauen. Die Waffensysteme reichen vom simplen Geradeaus-Laser über transparente Wellenschüsse bis zum nett anzuschauenden Suchlaser, der zwar neunmalklug den nächsten Gegner ansteuert, aber leider wenig Leistung hat. Die Kapseln zeigen Euch für wenige Sekunden jeweils einen Waffentyp an: Entweder Ihr habt eine neue Hauptkanone unter dem Flügel oder Ihr nehmt Sekundärwaffen wie Raketen und zielsuchende Energiekugeln auf. Während der Schlacht könnt Ihr beliebig die Hauptwaffe wechseln, verliert Ihr ein Schiff, ist auch Zeit, eine Extrawaffe zu beerdigen. Wenigstens bleibt eine Kugel zurück: Wart Ihr nicht gerade am hinteren Bildschirmrand, könnt Ihr sie noch erhaschen. Im farbenfrohen Abwehrkampf gegen Mini-, Mittel- und Boßgegner begleiten Euch gelegentliche Funkdurchsagen. Besonders gefährliche Stellen werden genauso angekündigt wie die in einigen Levels vorgenommene Richtungsänderungen: Euer Jäger dreht sich um 90 Grad und fliegt im selben Abschnitt weiter. Die aufwendig gerenderten Gegner sind Herdentiere und greifen Euch wiederholt an, bevor die Playstation während des Spiels einen neuen Feind-Typ lädt und auf Euch hetzt. Jeder Treffer einer gegnerischen Kanone lädiert Eure Schilde: Die Energieanzeige nimmt um einen Teilstrich ab. Kracht Ihr dagegen in die dezent vorhandene Parallax-Vordergrundebene oder streift einen mittelgroßen Raumer, verglüht Ihr sofort. Nach den ersten fünf absolvierten Kampfzonen erhaltet Ihr jeweils ein Allround-Paßwort (das Euch ei-



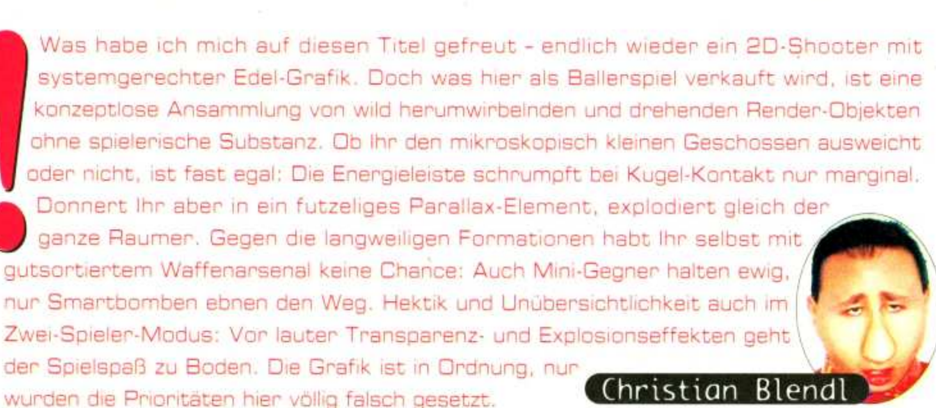
Der beeindruckende Eislevel-Boss hat eine stählerne Ausdauer.



Eine weitere Formation in der Serie "Ballerspiele aus dem Programmgenerator" – Mangels Feuerkraft weicht Ihr aus.



Abschnitt sechs: Sogar alte Ofenrohre wurden vom Alien-Kommando in Raumschiffe getunt!



Was habe ich mich auf diesen Titel gefreut - endlich wieder ein 2D-Shooter mit systemgerechter Edel-Grafik. Doch was hier als Ballerspiel verkauft wird, ist eine konzeptlose Ansammlung von wild herumwirbelnden und drehenden Render-Objekten ohne spielerische Substanz. Ob Ihr den mikroskopisch kleinen Geschossen ausweicht oder nicht, ist fast egal: Die Energieleiste schrumpft bei Kugel-Kontakt nur marginal. Donnert Ihr aber in ein futzeliges Parallax-Element, explodiert gleich der ganze Raumer. Gegen die langweiligen Formationen habt Ihr selbst mit gutsortiertem Waffenarsenal keine Chance: Auch Mini-Gegner halten ewig, nur Smartbomben ebnen den Weg. Hektik und Unübersichtlichkeit auch im Zwei-Spieler-Modus: Vor lauter Transparenz- und Explosionseffekten geht der Spielspaß zu Boden. Die Grafik ist in Ordnung, nur wurden die Prioritäten hier völlig falsch gesetzt.

Christian Blendl

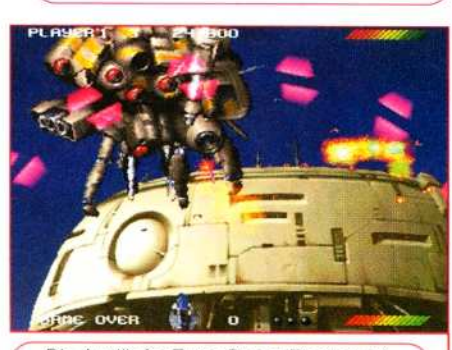


Erster Verteidigungssatelliten-Protestflug: Recht unbeteiligt fliegt Ihr zufällig gerade vorbei.



Unheimliche Begegnung der vertikalen Art: Entlang des abgestürzten Riesenraumers scrollt Ihr nach oben.

ne Standardbewaffnung und fünf Leben gibt), später hilft Euch nur noch Gottvertrauen und Kenntnis der Formationen: In der Regel pulverisiert Ihr die dutzendfach anrückenden Feinde mangels Feuerkraft nicht vollständig und müßt geschickt durch die Gegnerhaufen flitzen. Um für den Alien-Ansturm gerüstet zu sein, spielt Ihr am besten von Anfang an: Erreicht Ihr spätere Levels, habt Ihr meist erheblich mehr Extras als mit den Paßwörtern. Auch zu zweit gleichzeitig dürft Ihr abheben, ein einziges Continue gibt's auch. Insgesamt besucht Ihr zehn ausladende "X2"-Abschnitte, im Bord-Radio läuft Techno-Musik. *cb*



Die Ausläufer Eurer Smart-Bombe zeigen Wirkung: Hoffentlich ist der Metall-Krake krankenversichert!

Endgegner im Orbit: Mit nervösen Zuckungen und Laser-Abgängen reagiert der Boss recht verstört.



SPIELSPASS 68%

HERSTELLER Ocean

SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 81%

SOUND 78%

Überdesignter Nobel-Grafik-Shooter ohne spielerisches Konzept: Bombast-Action im Grafik-Wunderland.

Was Christian über "Project X2" sagt, ist prinzipiell richtig - ich gewichte die verschiedenen Spielspaß-Faktoren nur anders. Mich fasziniert die betörende Mischung aus Explosionen, sauber animierten Riesen-Gegnern, Special-FX und Tekno-Sound. Dunkles Zimmer, großer Bildschirm, satter Bass: Das ist die einzig vernünftige Spielumgebung für "X2". Je harmloser das Equipment, desto weniger Spaß bringt die Team-17-Entwicklung. Vielleicht sympathisiere ich auch deshalb mit "X2", weil seit Ewigkeiten kein vernünftiges 2D-Ballerspiel mehr erschienen ist. Und "X2" ist definitiv besser als die schlampigen Japano-Shoot'em-Ups der letzten Monate. Allerdings hat Team 17 in der Tat versäumt, klassische Tugenden wie Level- und Formationsdesign à la "R-Type" zu beachten - Snief!



Martin Gaksch

Andere Versionen
Eine Saturn-Version ist in Planung.

Entwickler: Silicon Knights, USA • **Produzent:** Rick Goertz • **Design:** Dennis Dyack, Seth Carus, Armando Marini • **Programmierung:** Dennis Dyack • **Grafik:** Darren Cranford • **MusiK:** Steve Henifin

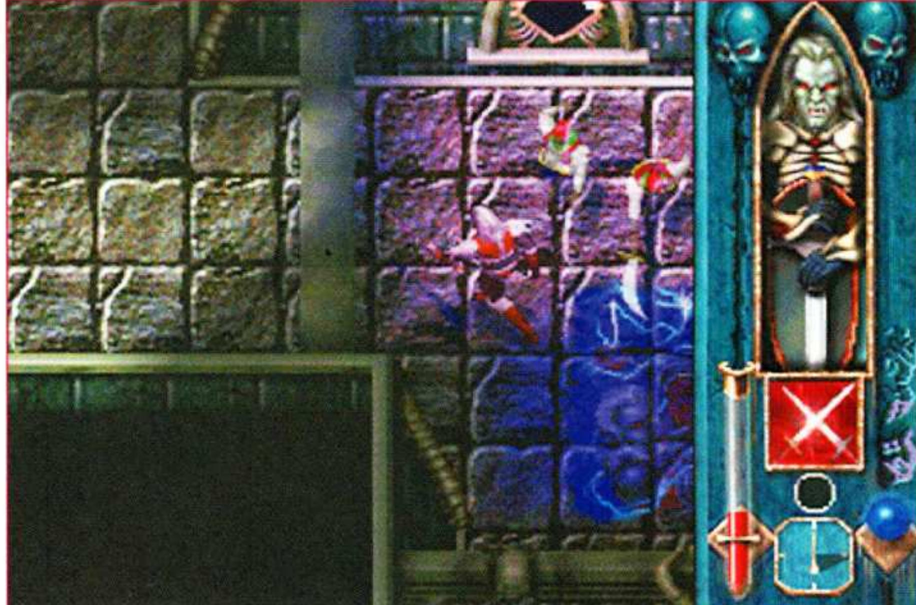
Blood Omen: Legacy of Kain

Über die Select-Taste erreicht Ihr das Options-Menü und Kains "Dark Diary": Im Tagebuch Eures Vampirs könnt Ihr sämtliche FMV-Sequenzen noch einmal genießen und aufmerksam wichtigen Plot-Hinweisen lauschen.



Im "Dark Diary" werden sämtliche FMV-Sequenzen festgehalten.

PS Schluß mit Knuddelhelden und Pummelmonstern! Crystal Dynamics läßt ihren Blutsauger Kain auf die Abenteurer-Gemeinde los: Wie seine Nippon-Kollegen einst Frauenscharm und Held in strahlender Rüstung, ist der adlige Kain nach einem Attentat zur blutgierigen Metzel-Maschine degeneriert. Von Rachedurst angetrieben und tief verbittert, geht der verblichene Aristokrat einen vorschnellen Pakt ein: Ein Nekromant verspricht dem Totgeweihten ewiges Leben – ehe es sich Kain versieht, wird aus dem muskelstrotzenden Jüngling eine bleiche Bestie mit unstillbarem Blutdurst. Seit jenem düsteren Tag durchstreift Euer Anti-Held als depressiver Untoter die Adventure-Landschaft und beobachtet, wie die Vasallen seines schimmligen Schöpfers eine Siedlung nach der anderen abfackeln. Das Schlimmste: Kain greift seinen Feinden unfreiwillig unter die Arme, indem er sich jede Nacht aus seiner Gruft schleicht und in den Gassen mittelalterlicher Bauerndörfer auf Nahrungssuche geht. In der Not nimmt Kain auch mit vierschrötigen Leibeigenen oder verwahrlosten Zigeunern vorlieb. Aber am besten schmeckt Eurem Blutsauger – in alter Vampir-Tradition – der Lebenssaft von sanften Damen mit adeliger Teint-Blässe. In Städten und offenen Landstrichen muß Kain die lebenswichtige Beute zunächst erlegen: Ihr steuert Euren Vampir in herkömmlicher Action-



Bereits getötete Gegner tauchen beim nächsten Besuch als Geister auf: Ihr erkennt die Gespenster am rosa Lichtschein.

Adventure-Manier aus der Vogelperspektive, entgegen traditionellen Nippon-Abenteuern verschönern magische Leuchtfeuer und Render-Sprites die düstere Spielwelt. Neben Lichteffekten und finsteren Digi-Hymnen der auffälligste Unterschied zu herkömmlichen Niedlich-Adventures: Kain und seine ahnungslosen Beutetiere sind gut doppelt so groß wie ihre japanischen Kollegen. Sämtliche Animations-Phasen hat man im Motion-Capture-Verfahren erstellt. Kämpfe werden in Adventure-Tradition in Echtzeit ausgefochten: Kain zerschnitzelt seine Kontrahenten mit Bastardschwert, Morgenstern oder anderen Fantasy-Prügeln. Entgegen seinen 16-Bit-Kollegen kloppt Euer Held nicht ungehemmt



Bis an die Zähne bewaffnet: Die Knochenrüstung schützt vor Untoten, die mächtigen Streitäxte hemmen Eure Magie.

drauflos – statt dessen haben die Silicon-Knights-Designer Eurem Untoten eine realistischere Kampfphysik aufgebürdet. Was auf die gegnerische Birne runterkracht, muß vorher mit schweißtreibendem Kraftaufwand zur Hochstrecke gebracht werden, mittelalterliche Mordwerkzeuge sind verdammt schwer

Kain stolpert über typische Adventure-Fallen: Die Mana-Pyramide steht unerreichbar in einer Speergrube.



Zur Übersicht könnt Ihr die Kamera nach oben zoomen oder eine Automap einsehen.

Morphing-Monster

Außer seinen Zaubersprüchen beherrscht Kain auch die traditionellste Form der Vampir-Magie: Wie Kollege Dracula kann sich Kain verwandeln und Crystal Dynamics' gotische Horror-Welt in fünf unterschiedlichen Gestalten erforschen. Wie neue Ausrüstungs-Gegenstände, Zauber und andere Sondereffekte sind die Morphing-Künste das Ziel eigener Questen und wurden in Kartenform gebannt. Einmal aufgestöbert, erreicht Ihr die Verwandlungskünste über den Dreiecks-Button und wählt die gewünschte Gestalt: Jede Minute in der neuen Form zehrt an Euren Mana-Vorräten. Hat sich Eure magische Energie erschöpft, werdet Ihr in einer Zwangsverwandlung wieder zum blaßgesichtigen Raffzahn.

Als Wolf hechtet Kain über Abgründe und Fallgruben - im Gegensatz zum Original läßt sich das ungestüme Wollknäuel allerdings nur schwer unter Kontrolle halten. In Fledermausgestalt flattert Ihr zu vorher aktivierten Zielfelsen und erspart Euch schlauchige Fußmärsche. Nach der Verwandlung in eine Nebelwolke schlüpft Kain durch die Ritzen verschlossener Portale. Informative Schwätzchen hält Kain nur in menschlicher Gestalt: Einem Vampir begegnen die meisten Bürger nur mit panischer Angst oder roher Gewalt.

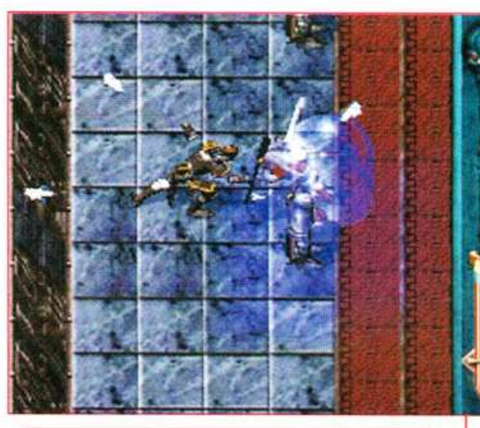


Fledermaus-Horst: Bevor Kain ein Luftziel anpeilen kann, müßt Ihr die grünen Säulen aktivieren.



Flinker als der Vampir: Der Werwolf springt über Gruben und Hügel.

und erlahmen nach heftigem Gefecht auch den stärksten Vampir-Arm. Kain holt mit viel Wucht zum nächsten Schlag aus und nutzt den Restschwung, um die Klinge oder Stahlkugel pendeln zu lassen. Ob Ihr den richtigen Schlagmoment abgepaßt habt, verraten Euch ein glühendes Augenpaar oberhalb Eurer Energieanzeige und Kains Digi-Schlachtrufe. Auch bei der übrigen Gewaltdarstellung sind die Silicon Knights schonungslos realistisch zugange gewesen: Tödlich verletzte Gegner bluten aus etlichen Wunden und sinken stöhnend in eine rote Pixel-Lache. Besonders hungrige Vampire wägen je-



Ihr bekämpft einen Leidensgenossen: Auch Paladin Malek (links) wurde von den düsteren Mächten zum Untoten verdammt.

den Schwertstreich sorgfältig ab und prügeln das Opfer nur bewußtlos: Während Soldaten, Wächter oder Wegelagerer hilflos taumeln, wirft Kain die weiße Mähne in den Nacken und saugt einen schmatzenden Blutschwall aus der Kehle seiner Beute. Distanz spielt dabei kaum eine Rolle: Egal, ob Ihr Euch über einen schlummernden Bürger in seiner Lagerstatt hermacht oder eine angekettete Schönheit an der gegenüberliegenden Verlieswand aussaugt – jedes Tröpfchen verschwindet hinter den gebleckten Vampir-Lefzen. Kaum gefüttert, fühlt Ihr Euch schon besser: Das abgezapfte Blut träufelt aus einem Totenschädel in ein Reagenzglas – Sinnbild Eurer Lebenskraft.

Von seinen neuen Eßgewohnheiten zunächst angewidert, fügt sich Kain bald in sein Schicksal: Das Blutsaugen wird dem verdammten Ritter zur zweiten Natur, der Lebenssaft selber zum kostbaren Heiligtum. Doch neben der zeitaufwendigen Beutejagd birgt hat das Untotendasein auch seine Sonnenseiten: Als Vampir stehen Eurem Helden mächtige Zauberkräfte zu Gebot. Die müßt Ihr allerdings erst Spruch für Spruch in der Spielwelt aufstöbern: Energieblitze,



Wenn Eurem Vampir die Blutkonserven ausgehen, teleportiert sich Kain vorsichtshalber in sein Mausoleum zurück.



Fledermausflüge durch die riesige "Kain"-Welt (Karte) werden oft als FMV-Sequenzen gezeigt (oben rechts).

Schutzzauber und andere arkane Kunststücke werden wie Gegenstände als rotierende Tarot-Karten angezeigt und im Ausrüstungmenü verstaut. Hier sortiert Ihr aktive Objekte oder Zaubersprüche ins Aktionsdiagramm, in anschließenden Gefechten oder Verlies-Erkundungen ruft Ihr per Button-Druck die zusammengestellten Muster auf. Die einzigen Einschränkungen: Kain kann zu jeder Zeit nur einen Gegenstand oder ein magisches Kunststück auf den Aktionsknopf legen, auch die Magiereserven Eures Hexenmeisters sind schnell erschöpft. Wird die leuchtende Mana-Rune auf der Status-Leiste stumpf, fällt Kain ein zweites Mal über bereits niedergemetzelte Opfer her: Als Vampir hat Euer Held Zutritt zur Geisterwelt und sieht verblichene Spielwelt-Bewohner als transparente Schatten. Statt Blut fließt nun Mana durch die ausgedorrten Gespenster-Adern. *rb*

"Legacy of Kain" ist nicht nur das brutalste Action-Adventure aller Zeiten, sondern auch das bislang anspruchsvollste Fantasy-Abenteuer. Die gotische Horror-Welt würde jedem Roman-Epos zur Ehre gereichen und ist konkurrenzlos riesig. Etliche FMV-Einspielungen sowie Render-Portraits runden die düstere Optik ab und schaffen ein Fantasy-Ambiente, das wir bislang nur von Kinobesuchen kannten. Obendrein werdet Ihr mit gigantischen Orchester-Hymnen, Chorälen und Soundeffekten wie Donnerkrachen und Schwertgeklirre verwöhnt. Statt gewohnten Textboxen gibt's Sprachausgabe mit Genre-gerechtem Schottenakzent. Warnung an junge Spieler: Sowohl der Plot als auch die nicht untertitelten Dialoge richten sich an erwachsene Abenteurer, junge Blutsauger ohne gute Englischkenntnisse haben schlechte Karten.

Robert Bannert

SPIELSPASS 86%



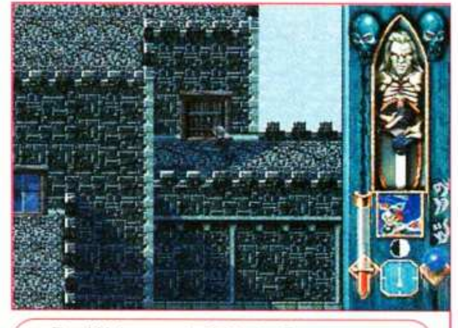
HERSTELLER	Crystal Dynamics
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	71%
SOUND	84%

Stimmungsgewaltiges Action-Adventure um depressiven Render-Vampir: Blutig, riesengroß und genial verstrickt.

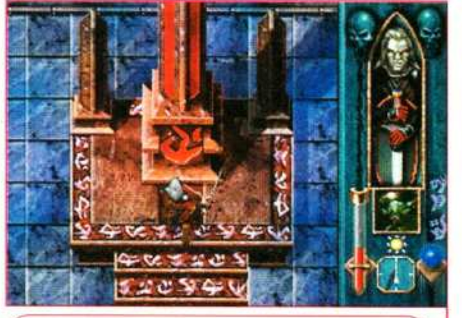
AB 18



Mit den Äxten wird Kain zur Kampfmaschine: Euer Sprite rotiert um die eigene Achse und mäht die Feinde nieder.



Der Wehrgang in Maleks Festung aus Zoom-Distanz: Ihr erreicht die ungemütliche Eisfestung per Fledermaus-Express.

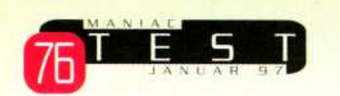


Die Speicher-Säulen wurden fair verteilt: Bevor sich Kain zum Endgegner traut, trottet Ihr zur Sicherungs-Kammer.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Bücher-

Fans erkennen bei Vampir Kain schnell Parallelen zu populären Romanvorlagen. Melancholische Plots sind dem Konsolen-Abenteurer bisher unbekannt, für den ambitionierten Fantasy-Freak sind sie mittlerweile Standard. Als erster Trauer-Tropf ging Michael Morcocks blasshäutiger Schönling "Elric von Melnibone" (bei uns im Heyne-Verlag erschienen) in die Fantasy-Analen ein. Helden wie der Dunkelelf Drizzt Do'Urden und der Magier Raistlin folgten und sind mittlerweile Opfer der Massenproduktion geworden. Nach Anne McCaffreys "Interview mit einem Vampir" häuften sich auch mehr oder minder überzeugenden Romanschnulzen über die Alltagsprobleme der Untoten. Kinobesucher erinnern sich an die Verfilmung mit Tom Cruise. Kain fährt zum einen im Kielwasser der besten Roman-Klassiker und tritt zum anderen in biblische Fußstapfen. Auch die Designer vom US-Verlag White Wolf fühlten sich von Adam und Evas Sohn inspiriert – ihr Rollenspiel "Vampire – The Masquerad" ist eingeschlagen wie eine Bombe.



Entwickler Gremlin, England • **Produzent:** Mark Glossop • **Programmierung:** Paul Hiley, Thomas Young, Philip Rankin, Jacob Habgood u.a. • **Grafik:** Matt Furnis, Ricki Martin, Christian Russel, Matt Sandford u.a. • **Sound:** Neil Biggin & Darren Lambourne

Reloaded







Hektisches Feuergefecht in der Bar: Einer der Kunden hat einen wichtigen Passierschein bei sich.



Im Kreuzfeuer: In der mehrstöckigen Wüstebasis machen Euch schweren Geschützstellungen zu schaffen.



Der behäbige Bounca heizt dem Feind mit seinem "Twist & Shoot"-Tanz ein.



Butch läuft mittelschnell und beeindruckt mit seinem Flammenring.



Cap N Hands ist sehr flink und richtet ein grauenvolles Blutbad an.



Die mittelschnelle Consumer zerlegt Gegner mit ihrer Fettbombe.



Mamma läuft langsam und zermürbt den Feind mit Erdbeben.

Sister Magpie sprintet flott und überrascht mit Tier-Magnetismus.

PS 32-Bit-Kopfgeldjäger rüsten sich für die heiße "Reloaded"-Verfolgungsjagd: Das größenwahnsinnige Genie Cheb plant nach knochenharter Zombie-Forschung, sich mittels seines Butlers Bunsen in ein göttliches Wesen zu verwandeln und mit der gewonnenen Macht die Welt zu beherrschen. Um dies zu vereiteln, schlüpft Ihr in die Haut eines von sechs gewaltbereiten Kopfgeldjägern. Habt Ihr einen Kumpel bei der Hand, darf dieser ebenfalls mitmachen. Ihr steuert Euren Ballermann aus fester Perspektive, per Zeigefingertaste zoomt Ihr stufenlos heran. Per Feuerknopf nietet Ihr die heranstürmenden Gegner um, individuelle Spezialattacken (wie tosende Flammenringe) retten Euch aus der Bedrängnis. Ihr beginnt in der Wüste, wo Euch wildgewordene Sandmenschen und Wächter verfolgen. In der spiegelblanken Eiswelt nehmt Ihr grunzende Primaten unter Beschuß, Militärbasen und Todeszonen sind mit Geschützen, Todesfallen und Einzelkämpfern samt Flammenwerfern gesichert. Jeder Level ist ein mehrstöckiges Labyrinth und mit Teleportern und Fließbändern gespickt. Treppen und Aufzüge befördern Euch auf Dächer, Brücken führen Euch über Straßenschluchten, die Ihr an kurz vorher passiert habt. Dabei wurde auf die Logik geachtet: Euch treffen nur Schüsse, die auch auf der gleichen Ebene abgefeuert wurden. Eure Jagd führt Euch bis auf die Insel des verrückten Chebs, wo seine mißlungenen Zombie-Experimente aus den Gräbern steigen und Euch hungrig hinterherwackeln. Um Eure Mission zu erfüllen, sammelt Ihr in jedem Level Passierscheine für Straßensperren, Schlüssel oder gar Wüstenwürmer, um einen kulinarischen Einzelgänger zu bestechen. Die deutschen Bildschirmtexte lassen dabei keine Frage offen. Eure schlimmsten Wunden heilen in Kisten und Lastwagen versteckte Erste-Hilfe-Sets, für ausreichende Feuerkraft sorgen Munitionsextras. Mit Power-Ups baut Ihr Euren Colt zu einer mächtigen Plasmawumme aus, Blitzsymbole sammeln Kräfte für wuchtige Spezialattacken. *oe*



Auf der Insel des größenwahnsinnigen Cheb greifen Euch angefaulte Zombie-Experimente an.

! Im Vergleich zum actiongeladenen Vorgänger setzt "Reloaded" noch eins drauf: Ballerfans genießen die präzise Steuerung und das praktische Ausweichen zur Seite. Die düsteren Labyrinthe sind farbenfrohen bis metallisch-kalten Landschaften gewichen, die dank versteckten Trampelpfaden und Polygonhügeln sehr plastisch wirken. Wüste Explosionen und Blutspritzer erschrecken selbst den abgehärtesten Metalfreak - der Gewaltfaktor ist teils abartig hoch. Für knüppelharte Stimmung sorgen obendrein die groovigen Metal-Techno-Mixes im Hintergrund. Abwechslung vom Hardcore-Geballer bieten die geschickt inszenierten Rätseleinlagen: Blöcke verschieben, Schalter betätigen und das Sammeln von Gegenständen geben der Action-Schlacht etwas Spieltiefe und würzen das Geschehen. Hart, aber herzlich!

Oliver Ehrle



Driveby-Shooting: Vom Fließband aus erledigt Ihr Chebs Wachen praktisch im vorbeigehen.

Er kam aus dem Feuer: Funkelnde FMV-Sequenzen veredeln Spielbeginn und Abspann.



SPIELSPASS 77%

HERSTELLER: Gremlin
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 80%
SOUND: 82%

Blutrotes 3D-Geballer mit stilvollen Rätseleinlagen, Effektgespickter Polygongrafik und präziser Steuerung.

AB 18

Andere Versionen
Eine PC-Umsetzung ist in Arbeit, Saturn-Besitzer geht (vorerst) leer aus.

Entwickler: Tomy, J • **Produzent (US/PAL-Version):** Larry Galka • **Design:** Mark Volpe • **Sound:** Jason Slator & Abbey Schneider

Power Move Pro Wrestling



Wer sich auf dem Ringpfosten erwischen läßt, landet krachend im Ring.

PS Während japanische Wrestling-Fans in "Power Move Pro Wrestling" die Kämpfer ihrer "All Japanese"-Liga durch den Ring hetzen, müssen sich europäische Playstation-Catcher mit zwölf neu gestalteten, fiktiven Ringmonstern prügeln. In verschiedenen Ausscheidungsturnieren und Herausforderungskämpfen bearbeitet Ihr in vier Ring-Arealen Gegner aus aller Welt mit individuellen Tritten, Schlägen, Würfen, Sprüngen und Aufgabegriffen. Natürlich dürft Ihr Fieslinge wie Zombie und Malibu Mike Swanson auch in die Ringseile schubsen und anschließend mit einem Closeline niederstrecken. Laßt Ihr ihn krachend in der Ecke auflaufen, könnt Ihr mit einem "Flying Punch" angemessen nachsetzen. Mit etwas Übung klappen bald Dropkicks und Elbowsmashs vom obersten Seil, Profis rollen den benommenen Gegner aus dem Ring und springen mit einem "Flying Bodypress" hinterher. Dabei könnt ihr jede Aktion mit einem Gegengriff kontern.

Der Sieger gewinnt durch gekonnte Move-Kombinationen und nicht durch wildes Herumdrücken auf der Suche nach einem Zufalls-Combo. Unfaire Aktionen unterbindet der Ringrichter mit strenger Digi-Stimme. Liegt der Feind schließlich k.o. am Boden, beendet Ihr den Kampf mit dem Pin. *oe*



Krachende Elbowsmashs und taktische Gefechte machen "Power Move" zum besten Playstation-Wrestler.



Alles Gute kommt von oben: Der Gegner ahnt noch nichts.

! "Power Move Pro Wrestling" wirkt auf den ersten Blick behäbig und lahm, habt Ihr die komplexe Steuerung jedoch kapiert, entwickeln sich flotte Matches mit verspielten Move-Kombinationen. Die individuellen Schläge und Griffe der Wrestler sorgen für reichlich Abwechslung, sieben Spielmodi und üppigen Zeit-und Regeloptionen lassen kaum Wünsche offen. Besonders im Zweispieler-Modus entwickeln sich verbissene Kämpfe mit Reversal-Serien. Dabei sorgt der Digischiedsrichter für authentisches Catch-Ambiente. Nur in Bezug auf die Grafik muß ich meckern: Eure Wrestler bewegen sich zwar geschmeidig, sehen aber sehr kantig aus. Auch die pixeligen Hintergründe erinnern an Jaguar-Prügelnieten. Spielerisch zählt "Power Move Pro Wrestling" jedoch zur Catch-Elite.

Oliver Ehrle

Andere Versionen
Es sind keine Umsetzungen geplant, die Importversion "Toukon Retsuden" testeten wir in MAN!AC 12/95.



Produzent: Mark Glossop • **Programmierung:** Niall Dunne, Steve Camber, Andy Chapman, Mick Lister, Steve Lovesey, Phil Rankin • **Sound & Musik:** Darren Lambourne, Neil Biggin, Michelangelo D'Amico • **Grafik:** Wai Ming Yeun, Nicolas Gomersall, Damon Godley

Hardcore 4x4



Entscheidung im Morgengrauen: Die Karawane zieht nur oberflächlich friedlich an einer Paßstraße vorbei.

PS Jugendschützer sollten sich ob des verdächtigen Titels schnell beruhigen: Nein, mit "Hardcore 4x4" verspricht Gremlin keinen Magazin-Sonderpack voller nackter Mädchen, sondern eine waschechte Gelände-Rallye. Waren im letzten Monat die Motocross-Bikes mit "International Moto-X" an der Reihe, so dürft Ihr jetzt in vergleichbar mörderischem Terrain mit bulligen Allrad-Trucks um die Wette rasen. Auf sechs unterschiedlichen Strecken balgen sich die Trucks um die Spitzenposition. Dabei sind die Kurse keine simplen Rundstrecken: Zum einen benötigen selbst gute Fahrer etwa eine Minute, um die kreuz und quer durchs Naturschutzgebiet führenden Wege abzufahren, zum anderen machen Euch realistische Wetterbedingungen die Tour-de-Force zur Hölle: Nebel verkürzt Eure Sicht auf Kühlerhaubenlänge, Schneegestöber verschlechtert die Optik nochmals deutlich, und zu allem Überfluß rasen die Umwelt-Rüpel auch in stockdunkler Nacht durch die Pampa. Ohne grobe Kurskenntnis seid Ihr aufgeschmissen: Teils erkennt Ihr die Wege selbst bei gutem Wetter erst in letzter Sekunde und donnert anfangs mangels vorbereitender Steuerbewegungen in die Begrenzungen. Zusätzlich machen Euch aufgewirbelter Sand (in der Wüste) und herumwirbelndes Laub (im herbstlichen Wald) die Orientierung schwer. Wer besonders fiesen Schlagloch-Kombinationen ausweichen will, muß im Einzelrenn- oder Zeitfahr-Modus (letzterer für bis zu acht Spieler nacheinander) einige Übungsrunden drehen und die zeitsparende Ideallinie erkunden, bevor er auf's Ganze geht und sich den Turnierstrapazen unterwirft. Insgesamt stehen sechs Trucks zur Auswahl: Speed-Freaks wählen ein Modell mit brachialer Höchstgeschwindigkeit, für harsche Wetterbedingungen (Schnee, Regen, Eis) eignen sich dagegen Modelle mit hoher Bodenhaftung. Doch für die wildesten Berg- und Tal-Fahrten solltet Ihr vor allem ein Auge auf eine gute Federung werfen: Trucks mit mangelhaften Stoßdämpfern neigen nach Sprüngen und gnadenlosen Drängeleien zum Umkippen, eine weiche Federung fängt



Hoppla: Die Rallye-Teilnehmer sind irrtümlich im "Desert Storm"-Lager gelandet und wirbeln mächtig Staub auf!



Ein seltener Anblick: Die Trucks dröhnen auf geteerten Straßen! Doch das ändert sich in Sekundenschnelle...



Oje! Der dramatische Sinkflug des Vordermanns kündigt eine steile Kuppe an. Verreißt Euch nicht das Genick!



Saturn: Mit geglücktem Turbo-Einsatz schießt Ihr noch auf der Startgeraden am Feld vorbei.

Zwar dürft Ihr im Einzelrenn- und Zeitfahr-Modus jedesmal Euren Lieblings-Blechhaufen wählen, doch im Turrnier seid Ihr auf einen Typen festgelegt.













Truck-Parade: Für jede Strecke eignet sich ein anderer Pick-Up am besten.



Saturn: In der Ego-Perspektive fliegt Ihr auf in Schwierigkeiten befindliche Konkurrenten zu: Festhalten!



Nebel in den Highlands: Kein Pop-Up-Vertuschungseffekt, sondern gezielte Renn-Erschwernis.



Da jeder Knopf des Joypads belegt ist, werden Euch Erfolgserlebnisse erst nach längerer Einspielzeit gegönnt.



Die Ego-Ansicht: Das Cockpit könnt Ihr auch ausblenden, um nicht von den Lenkbewegungen irritiert zu werden.

Euer PS-Monster selbst beim Aufkommen auf zwei Reifen noch sicher ab. Trotzdem braucht Ihr einen guten Magen: Die "Hardcore"-Wettbewerbe rütteln Euch selbst in einer der beiden Von-hinten-Ansichten dermaßen durch, daß Ihr fast seekrank werdet, sensiblere Naturen spielen sowieso auf kleineren Bildschirmen. In eine der zwei Cockpit-Perspektiven wagen sich nur die Profis: Die Übersicht ist stark eingeschränkt, und Ihr starrt wegen der Dauer-Schaukelei und der häufigen Ausflüge öfter mal auf den Fahrbahnuntergrund, der mehrmals innerhalb einer Strecke wechselt.

In jedem Rennen habt Ihr drei Turbos zur Verfügung, mit deren Hilfe Ihr günstige Überholsituationen ausnutzen solltet. Für einen Sieg der zwischen drei und fünf Runden dauernden Rennen sackt Ihr zehn Punkte ein, Zweit- und Drittplazierter entsprechend weniger. Eine Tuning-Option gibt's leider nicht, direkt nach dem Rennen startet Ihr zur nächsten Rallye. Nach jedem Rennen könnt Ihr speichern, gewinnt Ihr die "Amateur"-Liga, warten mit den zwei Profi-Ligen deutlich schnellere Morast-Infernos auf Euren (hoffentlich gefühlvollen) Gasfuß. Während die Analog-Controller unterstützende Sony-Version mit flüssiger Grafik ohne nennenswerte Fehler glänzt und Euch somit eine gelungene Rennumgebung auf den Bilschirm zaubert, müßt Ihr auf dem Saturn mit technischen Schwächen auskommen. Auch die Steuerung der Sega-Rallye ist schwieriger umzusetzen.



Kein Drehzahlmesser auf dem Saturn: Ihr kämpft Euch durch hügeliges Geirgs-Terrain und werdet heftig attackiert.

Strecken:

Selbst wenn sich sechs Kurse nicht allzu umfangreich anhören: Durch deren Länge, dem wechselnden Untergrund und die vielfältigen Witterungen habt Ihr genug Abwechslung.









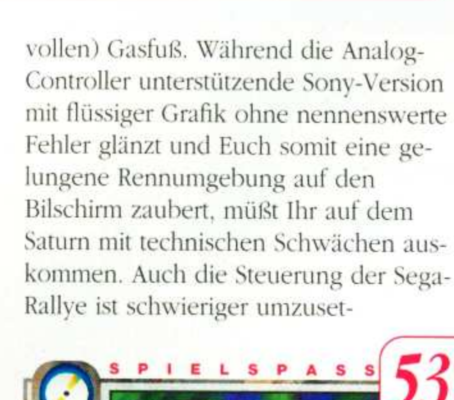





Sechs Strecken, die Euch kräftig durchschütteln: Hardcore!

Ohne die flüssige Playstation-Grafik macht "Hardcore 4x4" auf dem Saturn wenig Spaß. Gerade bei dem simpel zu bedienenden Chaos-Gerase braucht's eine fließende Umgebung und sensible Steuerung: auf dem Saturn keine Spur davon. Die hammerharten Strecken sind ausgezeichnet entworfen, nach ein wenig Einspielzeit kennt Ihr die fiesen Stellen und umfahrt sie elegant, während CPU-Raser oft im Schlagloch hängen. Action gibt's genug: Gegner überschlagen sich, Ihr springt nach einer Kuppe in die Absperrung und fangt das taumelnde Fahrzeug gerade noch ab, der Pulk stößt sich gegenseitig aus einer scharfen Gebirgskurve. Die Rennen bleiben dank intelligenter Programmierung immer spannend, lediglich eine Werkstatt mit Tuning-Option hätten die Designer noch einbauen sollen: Ein gelungenes Brachial-Rennen für hartbesaitete Off-Road-Fans mit Teerstraßen-Allergie!

Christian Blendl



SPIELSPASS 53%

HERSTELLER	Gremlin
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	49%
SOUND	52%

Verpfuschte Saturn-Rallye mit Ruckel-Grafik, schwammiger Steuerung und vielen Fehlern: Spielbar, aber wenig spaßig!



SPIELSPASS 73%

HERSTELLER	Gremlin
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	52%

Beeindruckend flüssige Brachial-Rallye mit hemmungslos chaotischen Kursen: Ein Fest für Offroad-Fans!



Nur auf der Playstation: Dreck- und Laubfontänen behindern die Sicht zum Vorder-Truck.



So schmilzt der Winter: Mitten in der Nacht kurvt Ihr durch den vereisten Gletscher-Kurs.



Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.

Entwicklung: Player 1, USA

Robotron X

Schnelle Stellungswechsel geraten aufgrund des wirren Scrollings zur Glückssache: Knallt Ihr in einen Gegner oder nicht?

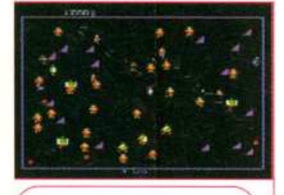


Rettet Ihr eine der ziellos herumwandernden Geiseln, rotiert die Punkte-Belohnung auf Euch zu.



Jetzt geht's rund: Die bösartigen Roboter explodieren nach Schnellfeuer-Beschuß im aufwendigen Polygon-Feuerzauber.

Gerade die simple Konzeption fasziniert Actionspieler an "Robotron: 2084": Im Original gibt es weder Scrolling noch



Siegen oder sterben: Der (stets flüssig ablaufende) "Robotron"-Klassiker.

neu auftauchende Gegner – Ihr seht der Gefahr von Anfang an in's Auge und entwischt den unzähligen herantrottenden Robotern durch halsbrecherische Flucht-Aktionen. Playstation-Besitzer sichern sich die "Williams Arcade's Greatest Hits"-Kollektion: Mit von der Partie ist der Oldie in einer 1:1-Version.

PS

Man nehme einen unbestrittenen Videospiel-Klassiker, verpasse ihm eine 3D-Oberfläche, stelle sämtliche Objekte als Polygon-Figuren dar und fülle den übrigen CD-Speicherplatz mit trendiger Techno-Musik – fertig ist das "neue" Kultspiel. So dachte Williams und verpaßte dem Oldie "Robotron: 2084" eine umfassende Modernisierung. Wir erinnern uns: Beim Original steuert Ihr einen Gnom mit übermenschlichen Ballerfähigkeiten durch bildschirmgroße Levels. Ziel der Schießerei: Die letzten Überlebenden einer versprengten Familie durch Berührung zu retten. Sämtliche Bösewichte (zerstörbare und unzerstörbare Roboter, herumjagende Drohnen und "Brains", die gefundene Menschen zu gefährlichen Zombies umpolen), machen Jagd auf den Spieler, der sich mit Hilfe einer unabhängig von der Bewegungsrichtung bedienbaren Schnellfeuerwaffe seiner Haut erwehrt.

In der Neuauflage steuert Ihr einen 3D-Knirps durch die Szenerie, die Kamera folgt Euren Bewegungen, so daß Ihr nie das gesamte Spielfeld seht. Die wenigen alten und jede Menge neuer Stahlgegner jagen Euch permanent, jetzt teleportieren sich die Biester jedoch ständig neu herbei, so daß Ihr mehrere Minuten für einen der insgesamt 200 Levels benötigt. Ab und zu findet Ihr in Bonus-Icons neben Freileben auch kurzfristige Dreifach, Doppel- und Wellenschuß-Extras, nach einigen Abschnitten vernichtet Ihr in Bonus-Feldern z. B. einen Wespenschwarm nach "Galaga"-Manier. Hektisches Techno-Gebolze feuert Euch bei der Schrott-Jagd zu Höchstleistungen an, der wuchtige Sony-Analogstick wird - getreu dem Original-Automaten -unterstützt. *cb*



Vernichtet die Trafos, um aus dem Weidezaun-Gefängnis zu entfliehen.

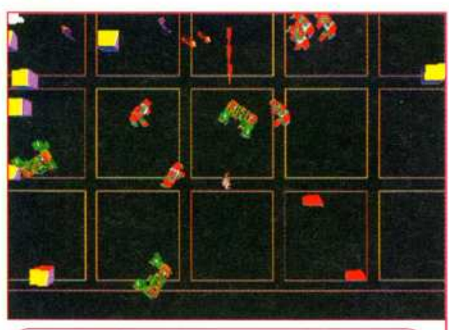
SPIELSPASS 49%



Was ist bloß aus "Robotron" geworden: Im Eifer des Polygon-Wahns übersahen die Designer so ziemlich alle spielerischen Qualitäten des antiken Originals. Das krampfhafte Scrolling nimmt Euch die gerade bei diesem Spiel unbedingt notwendige Übersicht: Bei schnellen Ausfallschritten (eines der wesentlichen Spielelemente) lauft Ihr prompt in herumwackelnde Gegner, die zu allem Überfluß auch noch beständig nachwachsen und so rasch zu Langeweile führen. Am schlimmsten finde ich als Klassik-Fan die schlampige Programmierung: Kaum wuseln mehr als zehn Roboter auf dem Feld, geht die Grafik in die Knie und Eure Figur hüpft in abgehackten Ruckel-Bewegungen über den Bildschirm. Tummeln sich in späteren Levels doppelt so viele Objekte, verlieren auch Profis die Übersicht. Nur gelegentlich schimmert das chaotische Flair des 80er-Jahre-Vorbilds durch die mißlungene neue Oberfläche - kauft Euch lieber die "Williams Arcade's Greatest Hits" mit dem Original.

Christian Blendl

Mit zunehmender Spieldauer werden die Grafiken immer schräger: Anfangs nur mit Linien angedeutet (links), kämpft Ihr später auf psychedelischen Farbverläufen.



Im Pause-Menü könnt Ihr auch die zweidimensionale Von-oben-Ansicht wählen: Etwas mehr Übersicht.

Andere Versionen

Saturn- und PC-Versionen erscheinen zeitgleich.

MARO VIDEOSPIELE

MARO in Reutlingen
Wilhelmstraße 8
72764 Reutlingen
Tel. 0 71 21/32 00 14
Fax 0 71 21/32 00 45

MARO in Ulm
Zeitblomstraße 31
(am Karlsplatz)
Tel. 07 31/60 20 755
Fax 07 31/60 20 756





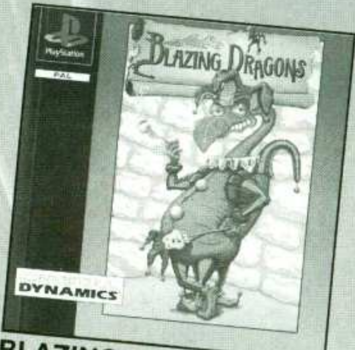
FORMULA 1 109,90



RISE 2 49,90



TEKKEN 2 109,90



BLAZING DRAGONS 69,90

HARDWARE

SONY PLAYSTATION dt.	DM 389,90
SEGA SATURN dt.	DM 449,90
N64 US./JP. RGB	DM 599,90
COBRA LIGHT GUN PSX/SATURN	DM 79,90

39,90
PSX WORLD CUP GOLF DT.
SATURN GALAXY FIGHT DT.
TOMB RAIDER PLAYERS GUIDE
STAR GLADIATOR PLAYERS GUIDE

49,90
PSX PRIMAL RAGE DT.
PSX TOTAL ECLIPSE DT.
SATURN CYBERIA DT.
SATURN EUROSOCCER 96 DT.

59,90
PSX VIEW POINT DT.
PSX CHESSMASTER DT.
SATURN SEGA RALLY US.
SATURN PRIMAL RAGE DT.
SATURN TRUE PINBALL DT.
SATURN WWF ARCADE DT.

69,90
PSX MEGA MAN X 3 JP.
PSX CYBERIA DT.
SATURN SEGA RALLY DT.
SATURN STARFIGHTER DT.
SATURN GUARDIAN HEROES DT.

89,90
PSX BAPHOMETS FLUCH DT.
PSX NAMCO MUSEUM 2 DT.
PSX PENNY RACER DT.

99,90
PSX DIE HARD DT.
PSX TOMB RAIDER DT.
PSX PROJECT OVERKILL DT.
PSX ALLIED GENERAL US.
PSX ADVENTURES OF LOMAX US.
SATURN COMMAND & CONQUER DT.
SATURN DAYTONA CCE DT.
SATURN VIRTUA COP 2 DT.

119,90
PSX STAR GLADIATOR US.
PSX REBELL ASSAULT 2 US.
PSX TEMPEST US.
SATURN DIE HARD US.
SATURN DRAGON FORCE US.

149,90
PSX SOUL EDGE JP.
PSX RIDGE RACER 3 JP.
PSX SAMURAI SHODOWN JP.
SATURN NIGHTS+ANALOG DT.
SATURN VIRTUA COP DT.

NEO GEO HARDWARE

DOUBLE SPEED	DM	799,90
SINGLE SPEED (gebraucht)	DM	249,90
JOYSTICK	DM	129,90

NEO·GEO CD Spiele

SUPER SIDEKICKS	DM	109,90
CYBER LIP	DM	119,90
LAST RESORT	DM	119,90
SENGOKU 2	DM	99,90
KARNOV'S REVENGE	DM	99,90
AEROFIGHTERS 3	DM	139,90
METAL SLUG	DM	139,90
STREET HOOP	DM	129,90
AGRESSORS OF D. KOMBAT	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN II	DM	99,90
GALAXY FIGHT	DM	99,90
KABUKI KLASH	DM	99,90
KING OF FIGHTERS 95	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 3	DM	99,90
SAMURAI SHODOWN 4	DM	139,90
GOW CAIZER	DM	99,90
ART OF FIGHTING 3	DM	139,90
NEO TURFMASTER	DM	99,90
BRIKINGER-IRON CLAD	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 96	DM	139,90
KING OF FIGHTERS 94	DM	39,90
BUBBLE BOBBLE PUZZLE	DM	69,90
KING OF MONSTERS 2	DM	89,90
RIDING HERO	DM	59,90
BASEBALLSTARS	DM	59,90
SAVAGE REIGN	DM	69,90
VIEW POINT	DM	59,90
FATAL FURY 3	DM	79,90
MUTATION NATION	DM	59,90
ROBO ARMY	DM	99,90
NINJA COMMANDO	DM	89,90
CROSSED SWORD	DM	59,90
PULSTAR	DM	69,90
ALPHA MISSION II	DM	69,90
NINJA COMBAT	DM	69,90
SAVAGE REIGN II	DM	139,90
GHOST PILOTS	DM	69,90

NEO GEO MODULE NEU

SAMURAI SHODOWN 3	DM	299,90
SAMURAI SHODOWN 4	DM	599,90
SAVAGE REIGN	DM	599,90
PULSTAR	DM	599,90

GEBRAUCHTE NEO-GEO MODULE AM LAGER



KING OF FIGHTERS 96 139,90
362 MEGABIT

Ratenkauf von NINTENDO 64, NEO GEO, Sega Saturn und Sony Playstation möglich.

NINTENDO 64

JOYPAD US./JP.	DM	99,90
MEMORY CARD JP.	DM	49,90
PILOT WINGS 64 US.	DM	179,90
CRUISN USA US.	DM	199,90
SHADOW OF THE EMPIRE US.	DM	199,90
WAVE RACE 64 US.	DM	199,90
SUPER MARIO KART 64 JP.	DM	229,90

Bestellungen ab 2 CD's sind versandkostenfrei!
Ladenpreise können abweichen!
Händleranfragen erwünscht!
Franchise-Partner gesucht!

Nun auch im Internet:
http://www.maro-gmbh.com

Königstraße 16 (geg. McDonald's) · **70173 Stuttgart**
Telefon 07 11/22 14 22 · **Fax 07 11/22 14 25**
Unser Laden ist täglich von 10.00 bis 20.00 Uhr durchgehend geöffnet. Samstag 10.00 bis 16.00 Uhr.

ACHTUNG NEUE ÖFFNUNGSZEITEN

Solange Vorrat reicht · Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten.

Entwickler: Black Ops, USA • **Produzent:** John Botti • **Programmierung:** Will Botti, An Nyugen, Kelly McCarthy & Sean Chuu • **Grafik:** Margaret Asbury, Eric Armstrong u.a. • **Sound:** Todd Dennis



Black Dawn



Die Cockpit-Perspektive bietet Euch trotz schwenkbarer Kamera nur wenig Übersicht.



Ein MAN!AC im Nachteinsatz: Die eingeblendete Karte zeigt Eure nächsten Ziele, in der großen Übersichtskarte sind alle Gegner vermerkt.

Siegreiche Piloten werden mit gerenderten FMV-Sequenzen belohnt: Nach jeder Mission erlebt Ihr den finalen Zielanflug noch einmal.









PS Playstation-Piloten stillgestanden! Fanatische Diktatoren und geldgierige Drogenhändler drohen den Weltfrieden zu stören. Nun liegt es an Euch, diesem finsteren Treiben ein Ende zu setzen. Egal ob in Zentralamerika, dem Mittleren Osten oder der Antarktis: Höchste Eile ist geboten. Eure Anweisungen erhaltet Ihr per Digifunk in der Luft.

Nach Eurem Start vom Polygon-Stützpunkt wählt Ihr eine von fünf Seiten-, Rück- oder Cockpit-Perspektiven. Per Sprachausgabe dirigiert Euch der Kommandant zum taktischen Ziel, eine Karte in der rechten unteren Ecke informiert Euch mit kleinen Punkten über den ungefähren Standort. Mit MG, Napalmbomben, Luft-Boden- und "Fire & Forget"-Raketen zerlegt Ihr Panzer, Geschützstellungen, Transporter-Konvoys und Bunker. Habt Ihr den Feind aus seinen Splittergräben gesprengt, übermittelt Euer Chef den nächsten Auftrag.

Im Kampf achtet Ihr stets auf Munitionsvorrat, Hubschrauberzustand und Spritanzeige: Ballert Ihr einen Feind vom Himmel, erscheinen passende Extras, die leere Nachschubregale und den Tank füllen. Doch nicht das Zerstören allein ist Eure Aufgabe: Für delikate Einsätze setzt Ihr Navy Seals-Einheiten hinter den feindlichen Linien ab, aus Gefangenenlagern entkommene Flüchtlinge warten hilfeschreiend im besetzen Gebiet. Auch wichtige Computer-Bänder müssen gesichert werden: Wer die gut versteckten Schätze bergen will, muß Lagerhallen und Bunker unter Beschuß nehmen.

Habt Ihr schließlich die Drogenküche oder das feindliche Hauptquartier zerstört, erwartet Euch die Siegesfeier in Form einer militärischen FMV-Sequenz. Wer sich nicht gleich im nächsten Krisengebiet Orden verdienen möchte, speichert seinen Spielstand per Memory Card und beantragt Fronturlaub. Um Eure Kampfkünste zu schulen, duelliert Ihr mit einem Kumpel im Zwei-Spieler-Modus aus der Vogelperspektive. *oe*



32-Bit-"Space War": Im Zwei-Spieler-Modus duelliert Ihr Euch aus der Vogelperspektive mit einem Kumpel.

! Wer über genau dosierten Munitionsvorrat klagt (à la "Soviet Strike") und lieber verschwenderisch durch die Gegend ballert, ist bei "Black Dawn" richtig: Großzügig verteilte Extras erlauben wutentbranntes Raketenfeuer, die heroischen Synthieklänge und der coole Digifunkkontakt verbreiten eine gespannte Atmosphäre. Leider wird's im Kampf öfters hektisch, da Ihr nicht alle kombinierten Feuerknopfbefehle ständig im Kopf behalten könnt. Dafür weicht Ihr feindlichem Feuer geschickt zur Seite aus, die taktisch kniffligen Missionen motivieren ungemein. Außer der "Von hinten"-Perspektive sind die Simulationsansichten mangels Übersicht unnütz, der improvisiert wirkende Zwei-Spieler-Modus kann ebenfalls nicht überzeugen. Wenn Ihr zudem gelegentliche Pop-Ups und Clipping in Kauf nehmt, erwartet Euch eine blitzschnelle Luftschlacht.

Oliver Ehrle



"Go! Go! Go!" – Mit motivierendem Kampfgeschrei stürmen die geflohenen MIAs in den rettenden Hubschrauber.



Mit seitlichen Ausweich-Manövern schlängelt Ihr Euch durch das Flackfeuer schwerbewachter Ziele.



Andere Versionen

Eine Saturn-Version erscheint in Kürze.

Iron & Blood

Xenobia weicht mit einem "Toshinden"-Manöver zur Seite aus, ihr träger Kontrahent stolpert unbeholfen vorbei.

PS Für "Iron & Blood" hat man die "Ravenloft"-Welt des "AD&D"-Rollenspiels als Hintergrund gewählt: Der untote Lord Soth lädt edle Recken wie Paladine und Elfen zum 3D-Duell, Monster wie Werwölfe, Goblins und skelettierte Konservendosen vertreten die heimische Ravenloft-Mannschaft. Ihr wählt im "Head to Head"-Match Euren Wunschgegner oder stellt unter "Campaign" aus drei bis sechs Kämpfern eine Prügeltruppe zusammen: Anstatt ihren Kontrahenten im Team-Kampf Struppelfell und Plattenrüstung über die Ohren zu ziehen, bekämpfen sich die Kampagnen-Duellanten bis auf den letzten Blutstropfen. Büßen alle Kämpfer eines Teams ihr Leben ein, triumphiert die gegnerische Mannschaft. Habt Ihr nach der Campaign-Wahl Euren Charakter selektiert, steigt die gerenderte Heldenfratze aus einer magischen Feuerschale auf und wartet auf ihren Kontrahenten: Der Computer stellt die beiden Widersacher mit dumpfem Gegrolle vor – auf einen Schriftzug müssen die mittelalterlichen Analphabeten verzichten. Anschließend hauen sich die RPG-Prügler Blech-Birnen und Zipfelmützen mit konventionellem Schlag-Repertoire ein, die Spezial-Manöver hat man mit vorlagengerechten Namen wie "Get Artifact", "Arcane Ability" oder "Lightning Rod" betitelt. Schlagkombinationen hat man vorsichtshalber als Combo-Listen aufgeführt – mit den brachialen Serien-Hits der Konkurrenz haben die zwei oder drei Attacken starken Angriffsserien allerdings wenig zu tun. Für die Hintergrundoptiken wurden Ambiente-getreue Bitmap-Tapeten wie Friedhof oder Zwergenstollen ans Firmament gekleistert. *rb*

Andere Versionen
Eine Saturn-Umsetzung erscheint in diesen Tagen.

! Hoffentlich **Robert Bannert** finden die Entwickler AD&D-Fans mit Prügel-Faible – außer dem TSR-Logo können wir kein Kaufargument entdecken. Die Kämpfer stolpern mit hölzernen Manövern vor tristen 2D-Optiken umher, nach einer Drehung zeigt man dem Gegner die kalte Schulter und läßt sich hinterrücks meucheln. Nach einem Sturz stehen die 3D-Dödel nicht auf, sondern wälzen sich in Seelenruhe auf dem verzerrten Texturen-Teppich. Die positive Seite: Zeitaufwendige Kampagnen und 16 Kämpfer.

SPIELSPASS	42%
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	46%
SOUND	60%

Schlampige 3D-Prügelei nach Rollenspielvorlage: Flacker-Kämpfer kloppen sich vor schwachen Bitmap-Optiken.

AB 16

Die Paper-and-Pencil-Vorlage wurde vom amerikanischen Rollenspielguru Gary Gygax entwickelt: "Dungeons & Dragons" erschien 1974 als erstes Rollenspiel, gefolgt von der regeltechnisch überarbeiteten Profi-Auflage "Advanced Dungeons & Dragons" (AD&D). Auch wenn TSR kurz vor der Pleite steht: Das Rollenspiel boomt.

Ravenloft-Fürst Soth hatte seinen ersten Auftritt in der Dragonlance-Welt.

Entwickler: Smart Dog • **Produzent:** Gina Jackson • **Programmierung:** Dave Thompson, Dave Saunders, Bryon Blay • **Grafik:** Ashley Routledge • **Sound:** Tony Williams

Breakpoint Tennis

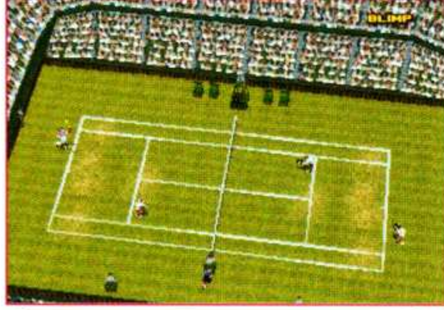


Nur nicht stolpern: Wenn Ihr den Ball mit normalen Mitteln nicht mehr erreicht, hechtet sich der Spieler automatisch.

Die Auswahl an Tennis-Cracks ist nicht berühmt: Insgesamt stehen acht Individualisten zur Verfügung, die mit wenigen Worten beschrieben sind. Leider gibt es keine Option, sich einen eigenen Spieler zu basteln und ihn durch bestimmte Aktionen zu trainieren und langsam aufzubauen.



Zwei mal vier ergibt acht: Je ein männliches und ein weibliches Tennis-Quartett stehen zur Wahl.



Wo ist denn eigentlich der Ball? Diesen Blickwinkel darf man nur bei Wiederholungen einstellen.



Im Spiel scrollt und zoomt der Platz je nach Blickwinkel mit: Technisch akzeptabel, aber nicht optimal.

Wir müssen (vorerst) draußenbleiben: Anfangs dürft Ihr nur die vier Turniere links oben anwählen.

Die Spieleentwickler im Tennis-Rausch: Neben Namco's "Smash Court Tennis" (siehe Test rechts nebenan) buhlt Ocean's Machwerk um die Gunst der Filzball-Artisten. Auch wenn Einschaltquoten und Spitzen-Rankings deutscher Realo-Cracks nach unten zeigen, ist Deutschland noch immer ein Tennis-verrücktes Ländlein. So wird es die geneigten Bildschirm-Sportler freuen, daß ihnen "Breakpoint Tennis" anbietet, sich in einer Serie von 16 Turnieren zu bewähren. Dieser Wettkampf-Modus ergänzt die typischen Freundschafts-Matches für ein bis vier menschliche Spieler.

Bevor Ihr den Centre-Court betretet, wählt Ihr Euer Alter Ego aus acht unterschiedlich gewieften Tennis-Profis. Danach sucht Ihr einen Platz mit Eurem Lieblings-Beleg aus und drescht endlich auf den Spielball ein. Die Steuerung unterstützt typische Schlagvarianten, mit einem zusätzlichen Feuerknopfdruck kann man den Aftertouch regeln. Mit den L/R-Tastern dürft Ihr wiederum die Blickwinkel durchschalten: Ihr seht den Platz von schräg hinten (normale TV-Ansicht), von ganz weit hinten (noch bessere Übersicht) und aus der Beinahe-Ego-Perspektive Eures Spielers. Letzteres ist jedoch nur bei Einzeln gegen den Computer erlaubt, da sonst die übrigen Spielern nichts mehr überblicken. Schaut Ihr Euch einen spannenden Ballwechsel in der Wiederholung an, stehen weitere Blickwinkel zur Wahl. Das ist aber mehr ein optischer Gag, denn ein strategisches Element zur Fehler-Analyse. Wer seine gesammelten Schandtaten sehen will, der ruft lieber die Statistik auf. *mg*

"Breakpoint Tennis" spielt ganz gut mit, die "Big Points" verfehlt es jedoch konsequent. Schon die Präsentation ist recht bieder, und dieser Lieblosigkeits-Mief zieht sich durch das ganze Spiel. Weder die einzelnen Courts noch die Spieler sind hübsch gezeichnet bzw. animiert - zum Spielen reicht die Grafikqualität zwar aus, aber ein Hingucker ist's wirklich nicht. Ähnliches gilt für den Sound, die Technik und die Steuerung: Die Programmierer haben gerade mal das Nötigste implementiert, jeglicher kreative Impuls wurde im Keim erstickt. Bitte nicht falsch verstehen: "Breakpoint Tennis" ist spielbar und frei von gröberen Mängeln, aber deutlich schwächer als die meisten 16-Bit-Simulationen. Glück für Ocean, daß die Konkurrenz auf dem Saturn überschaubar ist - bald kommt jedoch mit "Davis Cup Tennis" ernsthafte Konkurrenz.

Martin Gaksch



SPIELSPASS 58%

HERSTELLER	Ocean
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	46%
SOUND	44%

Ordentlich spielbare, aber insgesamt lieblose Tennis-simulation. Solide Standard-Steuerung, dürftige Optik.







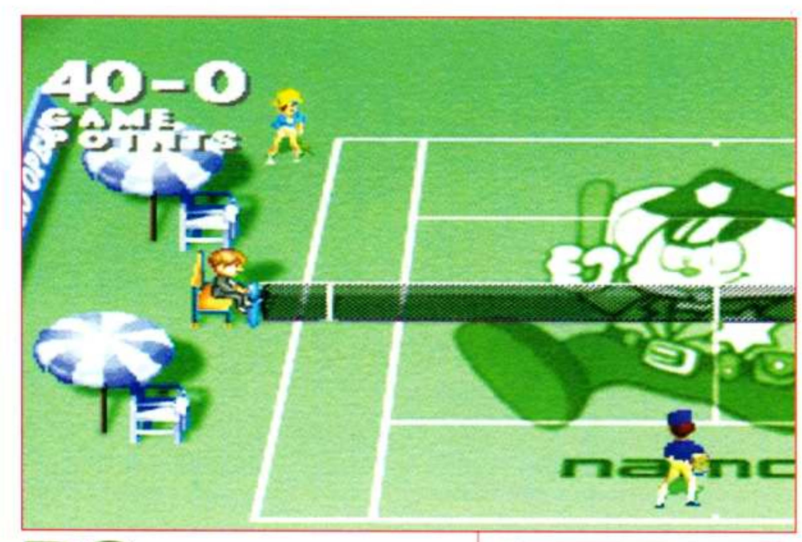


Oben seht Ihr vier der insgesamt acht Stadien. Die Bodenbeläge entsprechen den Standards der realen Tennis-Tour: Ihr spielt u.a. auf einem Wimbledon-typischen Gras-Court, erlebt staubige Sandplatz-Matches und meistert Herausforderungen auf Kunststoffbelag.

Andere Versionen

Eine Playstation-Version erscheint in Kürze.

Smash Court Tennis



PS Das ging schnell: Wenige Wochen nach der Japan-Veröffentlichung (siehe Import-Test in MAN!AC 11/96) betritt Namco den europäischen Centercourt. "Smash Court Tennis" folgt der Tradition des Super-Nintendo-Vorgängers und zeigt weniger ein optisch realistisches, dafür um so putzigeres Fun-Tennis. Ein bis vier Spieler wählen aus je zwölf männlichen und weiblichen Filzball-Cracks, um anschließend auf zehn individuell gestalteten Plätzen auf Punktejagd zu gehen.

Wer von Trainings-Sessions und Freundschaftsspielen genug hat, wagt sich zu den Turnieren. In diesem Modus werden für gewonnene Matches Bonuspunkte verteilt. Je besser Ihr werdet, an desto höherrangigen Turnier-Serien dürft Ihr teilnehmen. Anfangs steht Euch jedoch nur die "Rookie League" zur Verfügung. In jeder dieser Ligen sind verschiedene Veranstaltungen angesetzt, die Ihr mit Eurem Lieblings-Crack besucht.

Wie obiges Bild schon andeutet, stimmen die Größenverhältnisse von Spielern und Platz nicht mal andeutungsweise. Dies unterstreicht den Cartoon-Charakter von "Smash Court Tennis" – die Steuerung ist dafür seriös und erlaubt alle wichtigen Schläge inklusive Becker-Hecht, Schmetterball, Lob, Slice und Superpower-Topspin. *mg*

Die Turnierplätze sind über die ganze Welt verstreut und mit kuriosen Kulissen ausgestattet.



! Verkaufszahlen verpflichten: Aufgrund des Erfolges von "Smash Tennis" für das Super Nintendo änderte Namco am Konzept recht wenig. Wer braucht schon Polygone, wenn die Kunden auch mit putzigen Cartoon-Charakteren zufrieden sind? Ich finde das O.K. Auch wenn der Platz eher quadratisch ist, und die Optik auf 16-Bit-Niveau verharrt, spielt sich "Smash Court Tennis" ausgezeichnet. Der Turnier-Modus ist für Solo-Spieler höchst motivierend, Multitap-Unterstützung garantiert zeitlosen Doppel-Spaß. Lediglich Einsteiger tun sich gegen die starken Computergegner schwer, dafür ist die Steuerung nachvollziehbar und belohnt eifriges Training. Profis schätzen die gewieften CPU-Cracks und erfreuen sich an spannenden Ballwechseln. Aber warum gibt's keine Zeitlupe?

Martin Gaksch

SPIELSPASS 74%

HERSTELLER Namco

SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 48% **SOUND** 50%

Gut spielbares Cartoon-Tennis mit prima Steuerung und motivierendem Turnier-Modus. Nicht sonderlich realistisch.

Andere Versionen
Der Super-NES-Vorgänger erhielt in der MAN!AC 8/94 72 Prozent Spielspaß. Umsetzungen sind nicht geplant.

Entwickler: Attention to Detail, GB

Blast Chamber



Die transparenten Plasma-Bälle müßt Ihr geschickt umlaufen, sonst detoniert Eure Rucksack-Bombe.



Die Totenschädel-Ziffern zeigen an, wie oft die einzelnen Spieler im "Free for all"-Modus schon das Zeitliche gesegnet haben.

Entweder spielt Ihr alle Multi-Player-Kammern hintereinander (Tournament), oder Ihr sucht Euch die von Euch favorisierten Räume aus und hängt sie zu einer selbstgebastelten Reihenfolge zusammen. Mit dieser sinnvollen Option balgt Ihr Euch nur in den Abschnitten, die von allen Mitspielern gewünscht werden, und spart Euch besonders simple oder komplexe "Blast Chambers".



Euer eigenes Turnier: Ihr legt die Kammer-Reihenfolge selber fest.



Statistik: Hier seht Ihr die erfolgreichen Reaktor-Touchdowns jedes Gladiators.

PS Schlechte Nachricht: Stellt Euch vor, Ihr habt eine kiloschwere C4-Plastiksprengstoff-Bombe auf dem Rücken, deren Timer unerbittlich abläuft. Nur wenn ihr einen Kristall schnappt und in Euren farblich passenden Reaktor legt, verlängert sich die Zeit bis zur Detonation um 30 Sekunden. Die zweite schlechte Nachricht: Drei arme Kerle mit demselben Ziel treten zugleich gegen Euch an und schubsen Euch gnadenlos zur Seite, nur einer von Euch wird die "Blast Chamber" wieder lebend verlassen. Das besondere an den Schauplätzen des Kristall-Gerangels auf Leben und Tod: Tritt einer der Kontrahenten auf einen grünen Pfeil, rotiert die Kammer um 90 Grad, und alle anderen Spieler und der Kristall purzeln auf die neue Bodenfläche: der Kampf beginnt von neuem. Um aufgestaute Haßgefühle zu kompensieren, könnt Ihr den Kristall auch in die gegnerischen Reaktoren bringen: Den Feinden zieht's dabei wenige Sekunden Lebens-Zeit ab. Extras wie Super-Hochsprung oder Kristall-Sprengsätze sorgen für Abwechslung, die verzwickte Architektur zwingt Euch zu taktischem Vorgehen, um als erster den Kristall zu schnappen. Neben dem Eliminator-Modus streitet Ihr auch im "Free for all"-Wettbewerb: Wer in drei Minuten am wenigsten Tode stirbt, gewinnt den Kampf. Habt Ihr keine streitbaren Kumpels zur Hand, aktiviert Ihr bis zu drei gnadenlose CPU-Drängler für die 20 Mehrspieler-Kammern. Legt Ihr dagegen Wert auf haarige Kombinationsaufgaben, bahnt Ihr Euch den Weg durch die 40 Einspieler-Kammern: Hier müßt Ihr innerhalb des knappen Zeitlimits zum rettenden Reaktor gelangen. Die Räume entpuppen sich als zunehmend verzwicktere Fallen, wo Ihr mit schnellen Reaktionen und Kombinationsgabe in der richtigen Reihenfolge die richtigen Drehpfeile beschreitet und zwischen teils beweglichen Plattformen herumhüpft. Alle fünf Levels dürft Ihr ein Paßwort notieren oder speichern, zusätzlich merkt sich das Programm die Bestzeiten jedes Raums, um auch Profis zu motivieren. *cb*

Eine typische Einspieler-Kammer: Durch geschicktes Drehen des Raumes schnappt Ihr Euch den Kristall!



Knifflig: Plumpst Ihr bei der Treppen-Kombination links nach unten, seid Ihr wegen der Speere sofort ein Leben los.



SPIELSPASS 71%

HERSTELLER	Activision
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	66%
SOUND	59%

Innovatives Mehrspieler-Spektakel mit umfangreichem Solo-Modus – leider artet der Wettkampf teilweise in Chaos aus.

AB 12

"Blast Chamber" muß man aus zwei Blickwinkeln sehen: Zu unterschiedlich spielen sich Solo- und Mehrspieler-Varianten. Im Solo-Modus gefällt mir die anspruchsvolle Architektur, doch leider müßt Ihr bis zum nächsten Paßwort die schon gelösten Kammern stets nochmal durchspielen. Zudem sind die Level später so hinterhältig ausgetüftelt, daß Ihr mit Vorausdenken nicht mehr weiterkommt: Ihr müßt Euch durch "Try and Error" langsam zur Lösung vorarbeiten. Der Mehrspieler-Modus macht Laune: Zwar spielt sich das Geschehen fast nur in der unteren Ebene ab und es kommt oft zu chaotisch-undurchschaubaren Drängel-Situationen, doch das allen Spielern im Nacken sitzende Zeitlimit und die aggressiven Schubs-Manöver sorgen für Spielspaß. Die CPU-Gegner sind übrigens äußerst harte Brocken: Meist zieht Ihr gegen die permanent schlagenden Rowdies den kürzeren.

Christian Blendl



Merry-go-round: Jeder Spieler will seinen Reaktor nach unten drehen, um eiligst den Kristall einzuspeisen.

Andere Versionen
Umsetzungen sind zur Zeit nicht geplant.



Sony

Titel	Preis
Disruptor (us)	115.-
NBA Jam Extreme (us)	115.-
NBA Live '97 (us)	115.-
Pandemonium (us)	115.-
Tomb Raider (us)	115.-
Rage Racer (jp)	139.-
Soul Edge (jp)	139.-
Baphomets Fluch (dv)	89.-
Crash Bandicoot (dv)	99.-
Chronicles o. t. Sword (dv)	89.-
Destruction Derby 2 (dv)	99.-
Die Hard Trilogy (dv)	89.-
Fifa Soccer '97 (dv)	89.-
Namco Prime Goal (dv)	89.-
NHL '97 (dv)	89.-
Pete Sampras Tennis (dv)	89.-
Soviet Strike (dv)	99.-
Wipe Out 2097 (dv)	89.-
WWF in Your House (dv)	89.-
X-Com:Terror f.t. Deep (dv)	89.-
Multinorm PSX RGB	479.-
NeGcon	85.-
8 meg Memory Card	79.-
PSX BOOT CHIP	**50.-**

Saturn

Titel	Preis
Amok (us)	115.-
Bedlam (us)	115.-
Bug Too (us)	115.-
Command&Conquer (us)	115.-
Contra:Legacy of War (us)	115.-
Dragon Force (us)	115.-
Hexen (us)	115.-
NBA JAM Extreme (us)	115.-
Scorcher (us)	115.-
Street Racer (us)	115.-
Virtua Cop 2 (us)	115.-
Daytona USA CCE (dv)	99.-
Tomb Raider (dv)	99.-
Worldwide Soccer'97 (dv)	89.-
Multinorm Saturn RGB	559.-
Game Buster	99.-
Joypad	59.-

N64

Titel	Preis
N64 RGB (us) + Mario 64	700.-
Shadows o. t. Empire (us)	179.-
********* (us)	169.-
Mario Kart (jp)	199.-

Neuheiten telefonisch erfragen !!!

STÄNDIG NEUHEITEN & SONDERANGEBOTE !

Fon: 07171/81515 + 86303

Preishammer: Multinorm PSX+RGB Kabel+ Spiel 519.-

2nd2none GbR - Greter/Stubenvoll-Heubacherstr.44 - 73529 Schwäb. Gmünd
Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten ! FAX: 07171-81554

MEGABOINK

TEL. 0941 - 99 83 76 / FAX - 94 93 25

SATURN, PLAYSTATION NINTENDO 64, SN, MD, NEO GEO CD, MANGA, LASERDISC, HEIMKINO

SEGA SATURN

Titel	Preis
Tomb Raider dt.	99.-
Worldwide Soccer	99.-
Blam Machineh. dt.	79.-
Virtual On !!! us	109.-
Virtua Fight. Kids	99.-
Toshinden URA	109.-
Aerea 51 us	119.-
Daytona Champ. dt.	99.-
3 Dirty Dwarves us	119.-
Wing Arms us	79.-
Virtua Cop 2 + Gun	a.A.

PLAYSTATION

Titel	Preis
Die Hard Trilogy dt.	99.-
Tomb Raider dt.	99.-
Fox Hunt us	99.-
Project Overkill	89.-
Jet Moto us	119.-
P. Samp. Tennis dt.	94.-
Twisted Metal 2 us	119.-
BO-Legacy of Kain	119.-
NHL '97 dt.	99.-
Spot goes to Hollyw.	119.-
Blam Machineh. dt.	79.-

N 64

Grundgerät, Joypads, Mario 64, Pilotwings 64, Waverace, Cruisin USA, Shad.Empire, W.Gretzky.. aktuelle Preise : a. A. !!!

GAMES - ANGEBOTE :

Super NES ab :	29.-
Mega Drive ab :	29.-
Gameboy je St. :	19.-
Mega CD's je St. :	19.-

Neu ! Neu ! Neu ! Gesamt -Katalog gegen 3.- (Bfmk.) gleich anfordern

MEGABOINK : Home Entertainment
Prüfeninger Weg 9 * 93080 Pentling
(bei Regensburg - Autobahnausf. Pentling)
Laden-Öffnungszeiten : Mo - Fr : 14.00 - 19.00 Uhr

VERSAND + LADEN





Tel. 09131/205093 • Fax -205083



Lynx

Alle produzierten Titel permanent vorrätig!

Neuankündigungen für Dez./Jan./Feb.:

Titel	Preis
Breakout 2000	129.96
Towers II	129.95
Worms	129.95
Zero Five	129.95
Iron Soldier II CD	129.95
Raiden	79.95
Fat Bobby	79.95

ST / STe, Falcon Spiele vorrätig!

Fordern sie unseren Gratiskatalog an!

Wir versenden im Sicherheitskarton! Irrtum & Druckfehler vorbehalten.

FLYING ARTS

Ruhrorter Straße 9 · 46049 Oberhausen
Fon: (0208) 8 23 27-41 und 8 23 27-42

Sony PlayStation

Titel		Preis
Fifa Soccer 97	dt	99,95 DM
Adv. of Lomax	dt	99,95 DM
Chronicles o. t. S.	dt	89,95 DM
Baphomet's Fluch	dt	99,95 DM
A-Train	dt	99,95 DM
Bubble Bobble 2	dt	89,95 DM
Black Dawn	dt	99,95 DM
COMMAND&CONQUER	dt	99,95 DM
Dragonheart	dt	89,95 DM
Spot goes to Holly.	dt	99,95 DM
Sim City 2000	dt	89,95 DM
Kings Field 2	us	119,95 DM
NHL Powerplay 96	dt	89,95 DM
Trilogy	dt	99,95 DM
NHL Hockey '97	dt	99,95 DM
NHL Face Off '97	us	119,95 DM
Pandemonium	dt	99,95 DM
X-COM 2	dt	89,95 DM
Rayman 2	us	119,95 DM
Project X2	dt	89,95 DM
Rebel Assault 2	us	119,95 DM
Ballblazer	us	119,95 DM
SF Zero 2	dt	99,95 DM
Soviet Strike	dt	89,95 DM
RAGE RACER	jp	139,95 DM
Star Gladiators	dt	99,95 DM
SOUL EDGE	jp	139,95 DM
Syndicate Wars	dt	99,95 DM
Tomb Raider	dt	89,95 DM
Reloaded	us	119,95 DM
Twisted Metal 2	us	119,95 DM
WWF i. y. House	dt	89,95 DM

Nintendo 64

Titel		Preis
Nintendo 64 + RGB-Booster-Umbau + Umbau für us/jp Spiele + 1 Spiel		699,95 DM
Mario 64	us	179,95 DM
Pilotwings 64	us	179,95 DM
Waverace 64	us	199,95 DM
Wayne Gretzky H.	us	169,95 DM
Joypad		79,95 DM
Memory-Card		39,95 DM

News und Ankündigungen:

Titel		
Cruisin' USA	us	auf Anfrage
KI	us	auf Anfrage
Trilogy	us	auf Anfrage
Shadows o.t. Empire	us	auf Anfrage
St. Andrews Golf	jp	auf Anfrage
Wonderproject J2	jp	auf Anfrage
MARIO CART + PAD	jp	auf Anfrage

Preise bitte telefonisch erfragen!

Ab sofort im Internet:
www.flyingarts.de
Infos-News-Hints-Screenshots

SEGA Saturn

Titel		Preis
FIGHTERS MEGAMiX	jp	129,95 DM
Command & Conquer	dt	99,95 DM
Virtua Cop 2 + Gun	dt	149,95 DM
Die Hard Trilogy	us	119,95 DM
Fifa Soccer '97	dt	99,95 DM
Dragonforce	us	119,95 DM
Dragonheart	dt	89,95 DM
Dark Savior	us	119,95 DM
NHL Hockey '97	us	119,95 DM
Sonic 3D Blast	us	119,95 DM
Project X2	dt	99,95 DM
WWF i. y. House	dt	89,95 DM
Soviet Strike	us	119,95 DM
Area 51	us	109,95 DM
Crimewave	dt	99,95 DM
Bug! 2	us	119,95 DM
Dawn of Darkness	us	119,95 DM
Incridible Hulk	us	119,95 DM
Virtua On	dt	99,95 DM
SF alpha 2	dt	99,95 DM

Achtung: Ladenpreise können abweichen!!!

Flying Arts finden Sie in ...

Flying Arts
Im Forum Mülheim
Hans-Böckler-Platz 10
45468 Mülheim/Ruhr
Tel. 0208 / 384362

Flying Arts
Im Isenburg-Zentrum
Frankf. Str. 168-176
63263 Neu-Isenburg
Tel. 06102 / 327787

Flying Arts
EKZ Altenessen
Altenessener Str. 411
45329 Essen
Tel. 0201 / 8379871

Versandkosten per Post NN 9,95 DM, per UPS NN 15,- DM.
Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 15,- DM Bearbeitungsgebühr zzgl. der entstandenen Kosten.Irrtümer und Preiskorrekturen vorbe-

Entwicklung: Scavenger ("Lemon"-Team), USA

Amok





In der fünften Mission attackieren Euch hartnäckige Untertassen: Das rote Quadrat zeigt Eure aktivierte Zielauffassung.

Mit gehöriger Verspätung wurde das erste Saturn-Spiel von Scavenger fertiggestellt. Die Amerikaner bastelten für "Amok" eine flott scrollende "Voxel"-Grafikroutine, die ohne Polygone und Texturen auskommt. Alle auf der hügeligen Oberfläche befindlichen Objekte hingegen wurden auf konventionelle Weise als Bitmaps konzipiert: Diese drehen sich mit dem Betrachter mit. Daher sehen sie von allen Seiten identisch aus. Nur Euer Blechgefährt und feindliche Fahrzeuge sind dreidimensionale Polygon-Konstrukte.

Transparenz-Trick: Die Streifen-Explosionen lassen Euch vollen Durchblick auf hintere Objekte.

Nach über vierzig Jahren grausamen Krieges kehrt nur oberflächlich Frieden auf der Erde ein: Ein machthungriger Diktator hat sich in den zum Großteil zerstörten Karstgebieten und in tiefster See verschanzt. In seinen weitläufigen Festungen tummeln sich Tausende von schwerbewaffneten Soldaten, während Wachtürme und Drillingskanonen jeden Arglosen sofort unter Dauerfeuer nehmen. In gigantischen Massengefängnissen schmachten Unschuldige, durch Generatoren wird ein undurchdringliches Schutzschild rund um die Lager gelegt. Doch wo die Freiheit in Gefahr ist, regt sich auch Widerstand: Mit staksigen Schritten steuert Ihr Euren Land-Mech, der durch wenige Handgriffe zum militanten Tauchboot umfunktioniert wird, auf die Zentren des Bösen zu. Mit unbegrenztem Kanonenfeuer, Raketen und Bomben bahnt Ihr Euch den Weg durch aggressive Soldaten-Patrouillen, Napalm-werfende Flugdroiden und minenbestückte Sperrzonen. Ihr stampft dabei in einer von drei Von-hinten-Perspektiven auf die Missionsziele zu. Eure Position vermeldet ein eingeblendetes Radar, jedes feindlich gesinnte Objekt ist als roter Mini-Punkt sichtbar. Da die flüssig scrollende Voxel-Landschaft in eine Nebelwand führt, konsultiert Ihr diese Übersichtshilfe permanent: Ihr müßt neben flinken Reaktionen auch taktisch vorgehen, um die Schurken zu terminieren. Zum schnellen Feuergefecht nutzt Ihr die "Run"-Taste (mit der Ihr größere Sätze macht), und mit den action-üblichen Seitschritten beharkt Ihr Stellungsmauern und andere Hindernisse. Wer abseits der Missionsprioritäten herumspäht und einen Schuß in's Blaue riskiert, wird mit versteckten Boni belohnt, doch auch auf dem kürzesten Weg sorgen Energie, Raketen, Bomben und kurzzeitige Unverwundbarkeit für Hilfe beim hartem Feuergefecht. Ihr habt in jeder Mission mehrere Unterziele. Eine typische "Amok"-Mission liest sich etwa so: Vernichtet zuerst einen Generator, holt dann Gefangene aus dem Zukunfts-Knast und räumt schließlich dem Fluchtkonvoi einen Weg durch den Minengürtel. Im Split-Screen-Modus zieht Ihr gleichzeitig mit einem Kumpel in den Krieg (mit langsamerer Grafik), bei Haßgefühlen jagt Ihr Euch in einer Arena gegenseitig Raketen um die Ohren und ermittelt den "Amok"-Champion. *cb*



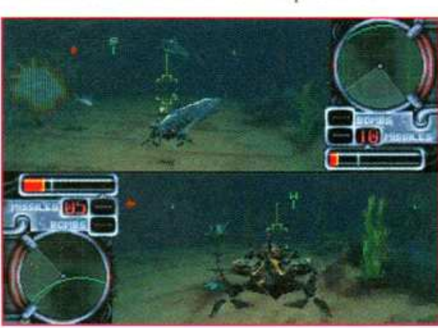
Die Unter-Missionen und wichtige Einsatz-Ziele werden mit Voxel-Filmchen verdeutlicht.



Vorsicht, Volt: Festungen sind mit Kraftfeldern geschützt. Zerlegt erst den Generator!



Sturmangriff auf eine Festung: Mit Getöse zerfällt ein Teil der feindlichen Schutzmauer.



Als Team habt Ihr bessere Chancen: Wenn ein Mech explodiert, spielt der andere Held munter weiter.

Der "Amok"-Schütze sitzt in einem originellen Gefährt: Ihr wackelt per Zweibein-Mech mit permanentem Dauerfeuer durch absolut flüssig scrollende Nebel-Landschaften mit annehmbar groben Voxel-Elementen. Die Missionen versetzen Euch in eine düstere Zukunft ohne Hoffnung, der Eindruck wird durch die getragenen Synthie-Beats noch unterstützt. Wer sich auf rasantes Angriffsspiel verläßt, endet jedoch inmitten seiner rauchenden Mech-Trümmer. Taktisch klug umgeht Ihr Minenfelder und Truppenmassierungen, schießt Festungen erst von außen sturmreif und zieht Euch auch mal zurück, um nicht in einen Mutantenkäferbau zu laufen. Die Missionen sind perfide-hinterhältig ausgetüftelt, Grafikfehler gibt's so gut wie keine: 3D-Action-Profis, die Herausforderungen lieben, heuern bei der "Amok"-Einheit zum Himmelfahrtskommando an.

Christian Blendl



Düster-effektvoller Action-Shooter mit Taktik-Einschlag: Profis verbeißen sich in beinharte Sci-Fi-Missionen.

Andere Versionen
Eine PC-Version erscheint demnächst.

Jumping Flash 2



Setzt Euer Karnickel zum Dreifachsprung an, guckt Ihr auf die Stahlläufe Eures Hoppel-Mechs.

PS Karnickel-Mech "Jumping Flash" hoppelt durch seine zweite Jump'n'Run-Episode. Wie im Vorgänger wurden traditionelle Hüpfereien mit einem humoristischen 3D-Shooter verquirlt: Ihr krabbelt in einen agilen Karnickelpanzer und hoppelt aus der Ego-Perspektive durch 3D-Welten, Fantasy-Kirmes-Welt und japanische Wolkenstadt. Alle Levels und Shading-Bauten wurden in knalligem Nippon-Look gehalten. Der "Jumping Flash"-Pilot forscht nach verborgenen Hüpf-Passagen, springt von Plattform zu Plattform und saust mit einem dreifachen Salto durch luftige Höhen sowie transparente Nebelschwaden. Auf Eurer Suche nach Marshmallow-ähnlichen "Muu Muu"-Geiseln landet Euer Osterhase auf den Birnen von Polygon-Getier wie Riesenspinnen oder Mörser-Wutzen. Ballerspieler manövrieren die 3D-Brut ins Zielvisier und decken kleine Gegner und Obermotze (z.B. einen mechanischen Samurai) mit buntem Vektorenfeuer ein. *rb*



Die meisten Obermotze sind groß, aber träge: Ihr hüpft dem Roboter-Samurai auf die Schulter und ballert nach unten.

Andere Versionen
Den Import-Test findet Ihr in MAN!AC 7/96.

Robert Bannert

Der erste Teil ging mit schludrigen Kontrollen und farbarmer Optik nur als reizvolle 3D-Spielerei durch. Für den Nachfolger wurden sämtliche Routinen tüchtig überarbeitet, als Resultat überrascht Euch ein neuer "Jumping Flash" mit sauberer 3D-Optik und fantasievollen Monsterwelten: Starke 3D-Routinen verwalten das riesige Spielareal nebst weitem Horizont zu jeder Zeit flott und ruckfrei. Neben Mario und "Tomb Raider"-Heldin Lara tollt Euer Karnickel-Mech durch den derzeit aufwendigsten 3D-Spielplatz.

SPIELSPASS	84%
HERSTELLER	Sony
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	82%
SOUND	68%

AB 6

Polygon-Karnickel Flash im Jump'n'Run-Himmel: Ausgeklügelte 3D-Hüpferei mit riesigem 360-Grad-Tummelplatz.

Ein Weltraumgigant hat den Planeten Muu in Asteroidenbrokken zertrümmert



Eierkopf "Käpt'n Kabuki" ergänzt seine berüchtigte Flaschensammlung.

und die Miniaturwelten samt den possierlichen Muu-Muus in Einmachflaschen gestopft. Einziges Überbleibsel der Kolonie ist eine Telefonzelle: Der zerrüttete Besitzer ruft bei der Justice-Force-Zentrale durch und bestellt Flash nach Muu.

Entwickler: SSI., USA • **Produzent:** Jeff Gamon • **Design:** Alex Bund, Richard Castle, Matt Dean, Karl Fitzugh, Jeff Gamon, Andy Jones, Steve Leney, Geoff Pass, Richard Plumb • **Programmierung:** Jeff Gamon, Andy Kerrdige, Rodney Lai, Colin Moore • **Grafik:** Richard Castle, Steve Leney, Mark Machin, Nick Tresadern, Adrian Crofts, Karl Fitzugh, Gavin Moore • **Sound:** Anthony Bowyer-Lowe, James Hannigan, Mark Knight

Warhammer: Im Schatten der gehörnten Ratte

Bevor Ihr Euch auf Orks und Werwolf-Meuten stürzt, lest Ihr in Dietrichs Monster-Glossar über Fähigkeiten, Schwächen und Brauchtümer der ekligen Chaos-Mutationen nach. Im Truppenraster findet Ihr Wissenswertes über Eure Truppen und Helden.



Wo sind meine schwarzen Rächer? Im Nahkampf verkleben die Einheiten zu Pixel-Püngeln, ihr könnt keinen Goblin von einem befreundeten Zwerg unterscheiden.



Euer Schatzmeister und Berater Dietrich fristet sein eintöniges Options-Dasein im Wohnwagen.



Auftraggeber Elf Geridan kämpft Seite an Seite mit Euren Grollbringer-Mannen.



Entbehrliches Chaos-Geschmeiß: Goblins sind behende, aber dämlich.



Fitter als der Fuß-Goblin: Ein Wolfsreiter auf seinem zottigen Tier.



Haben die Goblins verknechtet: Orks sind hinterhältig und ausdauernd.



Die Masse macht's: Die feigen Skaven verehren Pestilenz-Götter.



PS Nach dem Verlust der AD&D-Lizenz stürzt sich Entwickler SSI auf das "Warhammer Fantasy Battle"-Tabletop vom englischen Brettspielriesen Games Workshop. Für die Regeln des taktischen 3D-Scharmützels hat man sich streng an die (mittlerweile eingedeutschten) Regelschwarten gehalten, auch Monster-Glossar und Render-Charaktere wurden an der reich illustrierten Vorlage orientiert. Anfangs nur Herr über einen mickrigen Reitertrupp, spärlich gerüstetes Fußvolk und einen schäbigen Wagentroß, dirigiert Ihr Euren Trupp über eine Landkarte der "Old World". Bei Zwischenstopps in Siedlungen und Städten rekrutiert Ihr neue Einheiten, ersetzt gefallene Kameraden durch freiwilliges Kanonenfutter oder lauscht den strategischen Ratschlägen Eures Finanzverwalters: Dietrich hockt brav hinter seinem Schreibtisch im Optionsmenü, wo der greise Kriegs-Veteran Nachschlagewerke über Eure monströsen Gegner, die arkanen Künste sowie Verträge für diverse Auftragsarbeiten hortet. Ihr studiert aufmerksam sämtliche Missionsvorschläge, um die Risiken eines Feldzuges gegen den gebotenen Sold abzuwägen. Dietrich erläutert mit englischer Sprachausgabe und deutschem Untertitel den detaillierten Sachverhalt, anschließend wird mit dem Auftraggeber gefeilscht. Besonders harte Nüsse berichten Herzergreifendes über entführte Familienangehörige oder appellieren mit heroischen Ritter-Questen an Euer Ehrgefühl. Ist der Handel unter Dach und Fach, marschiert Eure Truppe zum Einsatzort: Bevor Ihr Kavallerie, Infanterie und "Charaktermodelle" wie einen magisch begabten Rübezahl in den Echtzeitkampf schickt, positioniert Ihr in aller Gemütsruhe Eure Truppen – die Aufstellungszone haben die Entwickler mit weißen Wimpeln abgesteckt. Um das komplette 3D-Terrain einzusehen und Gelände-Features wie Flußläufe, Waldstücke oder morsche Bretterbuden in Eure Taktik einzuplanen, justiert Ihr die Kameraeinstellung: Ein Klick auf Links- und Rechtstaster zeigt die komplette Spielfläche oder zoomt Euch mitten ins Getümmel. Seid Ihr mit Aufstellung und Blickwinkel zufrieden, leitet Ihr per "Start"-Button das Gemetzel ein: Eure Truppen wechseln über Icon-Kommandos die Aufstellung, spicken Chaos-Bestien wie Orks und Skaven-Rattenmenschen mit Pfeilen oder versengen den Biestern mit einem Kampfzauber den verlausten Pixel-Pelz. Reiter-Einheiten und Fußsoldaten stürmen in Keilformation die feindlichen Reihen oder fächern aus, um versprengte Flüchtlinge niederzumähen. Sämtliche Kommandos werden von Euren Feldherren mit Sprachausgabe befolgt, in der Schlacht schallen Digi-Samples wie Todesschreie und Waffengeklirre übers Polygon-Feld. *rb*



Vor der Schlacht organisiert Ihr Eure Einheiten: Ihr hievt die Truppen mit einer Sprite-Hand ins abgesteckte Aufstellungs-Terrain und wählt Blickrichtung sowie Aufstellung.

! SSI hat sich auf die erfolgsträchtige Echtzeit-Strategie gestürzt und – ohne Rücksicht auf die taktische Vorlage – zeitgemäße Polygon-Areale in den Hexenkessel geschüttet. Allerdings ging das Trendrezept nicht auf und der erhoffte Fantasy-Knaller in die Binsen. Der Leitsatz "3D-Routinen allein machen noch keine tolle Optik" war den Entwicklern ebenso fremd wie die übersichtlicheren Icon-Systeme der Strategie-Konkurrenten. Dabei wurden Button-Belegung und Symbol-Organisation derartig verhunzt, daß Ihr in dem rucklïgen 3D-Chaos weder Eure Einheiten im Auge behalten noch irgendwelche Taktiken nachvollziehen könnt. Zudem nutzen weder das fantasielose Terrain-Design noch die hirnlose Einheitenplazierung das Vorlagenpotential. Bonuspunkte kassiert die enttäuschende PC-Umsetzung allein für den orchestralen Soundtrack und ansprechendes Fantasy-Drumherum.

Robert Bannert



Strategische Fantasy-Schlachten im "Warhammer"-Universum. Lauwarmer Echtzeit-Aufguß mit unübersichtlichem 3D-Terrain.

Andere Versionen
Derzeit ist keine Umsetzung geplant.

Entwickler: Zono, USA • **Produzent:** Jennifer Johnston • **Design:** Annunziata B. Novak • **Programmierung:** Bob Meissner, Simon Hallam u.a. • **Sound:** Ronnie Montrose, Tom Miley & Brian Coburn

Mr. Bones





Laß die Knochen tanzen: Im Bongo-Level trommelt Ihr nach Anweisung.

SA Mr. Bones lebt nach der Cybermedia-Arbeitsmoral: Der Tod ist noch lange kein Grund, faul herumzugammeln. Ganz besonders nicht, wenn sich ein fieser Cyber-Verbrecher gerade an der hinterbliebenen Freundin vergreift. Um den Sittenstrolch zu stellen, erhebt Ihr Euch aus Eurem Grab und beginnt mit der Reise durch 22 gruslige Levels: Auf dem Friedhof flüchtet Ihr in traditioneller Jump`n`Run-Optik vor klapprigen Zombies, die Euch mit blauen Kugeln bewerfen. Werdet Ihr getroffen, verliert Ihr stellvertretend für Lebensenergie einen Eurer Knochen, den Ihr jedoch mit etwas Glück an späterer Stelle wieder aufsammeln könnt. Seid Ihr entkommen, setzt Ihr Euren Weg zum Schloß des Bösewichts fort: Im Wassertunnel taucht Ihr in "Microcosm"-Manier durch verwinkelte FMV-Gänge, anschließend werdet Ihr an den Armen aufgehängt und fliegt durch eine mit Stacheln gespickte Kirche. In der muffigen Witz-Show nehmt Ihr unter Zeitdruck ein wütendes Skelett auf die Schippe, im Bongo-Level groovt Ihr auf abwechselnd blinkenden Trommeln. Um den Fiesling schließlich zur Strecke zu bringen, schnappt Ihr Euch eine E-Gitarre und wehrt in der finalen Arena Energiegeschosse auf den Arenarand ab. Um die einzelnen Geschicklichkeitsprüfungen in die Story einzubinden, finden sich auf den zwei CDs zahlreiche FMV-Schnipsel, die Euch mehr oder weniger logisch auf die nächste Aufgabe einstimmen. *oe*

SPIELSPASS 26%

HERSTELLER Sega
SYSTEM Sega Saturn
ZIRKA-PREIS 100 Mark
GRAFIK 53% **SOUND** 72%

Dieses Spiel bringt Euch ins Grab: Klapprige Ansammlung von Geschicklichkeits-Aufgaben mit mieser Steuerung.

AB 12

! Wer "Mr. Bones" über den Bildschirm steuert, erstarrt nicht vor Spannung, sondern vor Entsetzen: Der spielerische Gehalt der meisten Levels erinnert an billige LCD-Spielchen - stupides Rechts-Links-Gedrücke. Grauenhafte Abwechslung bieten nur die plumpen 3D-Levels, in denen Ihr durch kahle Gänge schwebt oder pixeligen Stacheln (rechts, links und in der Mitte) ausweicht. In den Jump'n'Run-Sequenzen beschränkt sich die Action auf gelegentliches Hochspringen, was Euch ohne Füße oft schwerfällt. Statt tollen Special-FX nur massig Frust. Zumindest sind die beiden CDs mit gruftigen Sprachsamples und schaurigen Musikstücken vollgepackt. Diese Audio-Effekthascherei täuscht über das einfallslose Design aber nicht hinweg: "Mr. Bones" könnt Ihr auf dem Friedhof verbuddeln.

Oliver Ehrle

Andere Versionen
Derzeit sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Sculpured Software, USA • Programmierung: Mike Engberg & Justin "Baby Face" Towns

WWF in your House

Das aktuelle WWF-Gebolze wurde nicht nur um Extras, sondern auch um FMV-Sequenzen aus der realen Prügelshow angereichert. Wer die WWF-Schlägereien auf DSF regelmäßig verfolgt, erkennt den einen oder anderen Kampf der "In your House"-Tour wieder.







PS SA Passend zur neuen "In your House"-Tour steigen die WWF-Wrestlingmonster zurück in den 32-Bit-Ring: Zehn protzige Muskelpakete wie der Friedhofsgärtner Undertaker, der Fettwanst Vader und der Revivalheld Ultimate Warrior sind zum Turnier angetreten.
Als Einzelcatcher nehmt Ihr an der WWF-Saison teil und vermöbelt der Reihe nach alle Kontrahenten. In der Intercontinental und World Heavyweight Championship tretet Ihr pro Match gegen zwei bis drei Gegner gleichzeitig an. Motiviert Ihr diverse Kumpels zum Aus-flug in den WWF-Ring, dürft Ihr Euch im Team duellieren oder jeder gegen jeden losbolzen.
In der muffigen Friedhofsgruft, im Bergwerk oder gar in der heißen Steinwüste tretet Ihr zum "Best of 3"-Match an. Wie im "Wrestlemania"-Vorgänger teilt Ihr Schläge und Tritte aus und geht mit dem Feind in den Clinch, um ihm danach einen krachenden Backsuplex zu verpassen. Per Zeigefingertasten sprintet Ihr durch den Ring, um anschließend den Feind mit einer Flying Closeline niederzustrecken. Sportliche Catcher erklimmen die Ringseile und kehren mit einem krachenden Elbowsmash und Flying Dropkick in den Ring zurück. Erfahrene Wrestler beherrschen Specials wie die fliegenden Totenköpfe des Undertaker und den Spielkartenwirbel von Owen Hart. Profis erlernen üppige Combos und mischen den Feind im Akkord auf. Neu sind die WWF-Extras, die per Zufall in den Ring fallen und Euch frische Kräfte verleihen.
Ist Euer Gegenüber am Boden zerstört, wird es Zeit für die gefürchteten Finishing-Moves wie den Super-Kick des Heartbreak Kid: Per Tastenkombination schickt Ihr die Backpfeifenhelden mit einem wuchtigen Tritt ins Gesicht auf die Bretter und beendet das Match mit dem Pin. Haben die Fieslinge Euch jedoch den Garaus gemacht, helfen die praktischen Continues auf Eurem Weg zum Championgürtel. *oe*



Totengräber auf Seelenfang: Mit seinem flotten Totenkopfschuß drängt Euch der Undertaker in die Seile (Saturn).

! Statt das Combo-geladene Spieldesign des Vorgängers zu überdenken und das Prügelspiel dem Wrestling-Hintergrund anzupassen, haben die Entwickler einfach die kantigen Digi-Sprites aktualisiert, ein paar neue Hintergründe gezeichnet und das Spielkonzept um eine Hand voll Extras erweitert. Demnach hat sich an der ungenauen Kollisionsabfrage und den unberechenbaren Gegnern nichts geändert. Erfreulich ist der flotte Vier-Spieler-Modus, mit dem WWF-Regelwerk hat die Klopperei jedoch wenig gemein. Ich hätte mir einen anständigen Tag-Team-Modus mit Abklatschen und fiesen Doublemoves gewünscht. Prügelfans erfreuen sich an der genauen Steuerung und den zahlreichen Combos und Specials, Wrestlingfans genießen die jaulenden Metal-Soli im Hintergrund und den euphorischen Digi-Ringsprecher.

Oliver Ehrle


Vaders Feuerfaust trifft die Computergegner nur selten: Langsame Schläge sind früh zu erkennen (Playstation).


Wüstling Undertaker setzt zum Backbreaker an (Saturn).


British Bulldog kassiert einen Faceslam (Playstation)



Zwei gegen einen ist unfair: Vor jedem Kampf werden die Kontrahenten vorgestellt (Saturn).



Ultimate Warrior stemmt Bret Hart: Wuchtige Würfe kosten dem Gegner besonders viel Energie (Playstation).

SPIELSPASS	69%
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Playstation
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	72%
SOUND	77%

AB 12

Flottes WWF-Wrestling im Beat'em Up-Stil für vier Spieler. Jetzt mit satten Combos und Energieextras per Zufall.



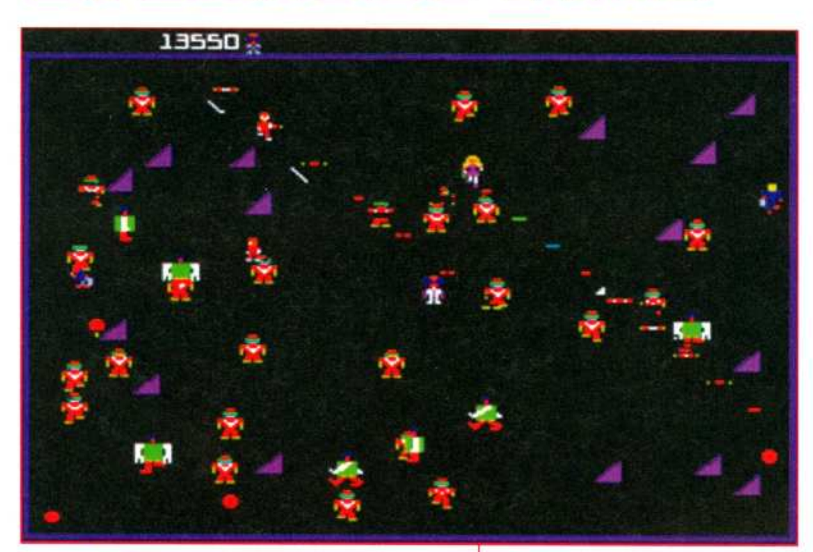
SPIELSPASS	69%
HERSTELLER	Acclaim
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	70%
SOUND	77%

AB 12

Die Saturn-Version der WWF-Tour ist etwas pixeliger als die Playstation-Version, spielerisch jedoch identisch.

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant, den Vorgänger "WWF Wrestlemania" testeten wir in MAN!AC 1/96.

Williams Arcade's Greatest Hits



Während "Robotron" in Kürze als "X"-Update auferstehen,ist von "Joust" (unten) keine Fortsetzung geplant.



PS Schlag auf Schlag: Nach dem ersten Teil des "Namco Museum" (siehe Test in letzter Ausgabe) dürfen wir auch die Williams-Collection als PAL-Fassung erleben. Gegenüber dem US-Original, das wir in der MAN!AC 8/96 ausführlich getestet haben, gibt's keine Unterschiede. Allerdings müssen wir auch bei dieser PAL-Fassung mit schwarzen Balken und Geschwindigkeitseinbußen leben. Das digitale Begleitmaterial besteht aus FMV-Interviews mit einigen Original-Entwicklern und textlichen Erläuterungen zur (teils abenteuerlichen) Entstehungsgeschichte der Klassiker.
Mit von der Partie sind die adrenalinfördernde Partikel-Schlacht "Robotron 2084", die beiden Horizontal-Scroller "Defender" und "Defender 2" sowie der Zwei-Spieler-Straußenkampf "Joust". Außerdem dürfen wir das erste Weltraum-Ballerspiel mit umfangreicher Sprachausgabe ("Sinistar") und den nicht besonders erfolgreichen Geschicklichkeitstest "Bubbles" nachspielen.
Ebenso wie die Titel des "Namco Museum" wurden die Williams-Oldies nicht nachprogrammiert, sondern emuliert. Dies bedeutet, daß Ihr exakt den Original-Automaten spielt – mit allen Tücken, Cheats und Sonderheiten. Auch Grafik und Sound entsprechen 1:1 den Original-Daten. *mg*

! Eigentlich könnte ich an dieser Stelle meine Stellungnahme zu "Namco Museum Vol. 1" buchstabengenau wiederholen. Auch die Williams-Collection ist eine liebevolle Aufarbeitung von sechs Klassikern, aus denen "Joust", "Robotron 2084" und die beiden "Defender"-Episoden herausragen. Während "Bubbles" und "Sinistar" an Spielspaß-Qualität verloren haben, kann man das erstgenannte Quartett noch heute genießen. Das simple Spieldesign der Oldies wurde bis auf den letzten Pixel ausgetüftelt und ist spannender sowie abwechslungsreicher als bei den meisten aktuellen Mega-Produktionen. Als mein persönlicher Favorit hat sich "Joust" herauskristallisiert, das mit taktischen Lanzenduellen auf den Rücken der Straußenvögel immer wieder fesselt.

Martin Gaksch

SPIELSPASS **80%**

HERSTELLER Williams

SYSTEM Playstation

ZIRKA-PREIS 100 Mark

GRAFIK 40% SOUND 48%

Sechs Kultspiele in authentischer Fassung: Dank liebevollem Beiwerk eine würdige "Collector's Edition".

AB 6

Andere Versionen
Neben dem PC-Original sollen auch leicht abgespeckte Versionen für Mega Drive und Super Nintendo erscheinen.

Entwickler: Burst, USA

Spot goes to Hollywood



Hilfe, die Dinos kommen! Im prähistorischen Lavalevel flüchtet Ihr per Monsterbike vor einem wütenden Dinosaurier.

Mitschreiben oder auswendiglernen: Nur wer die Weichen der Loren im Schlaf beherrscht, erreicht den Ausgang.

Allein unter Wilden: In der Inkawelt jagen Euch Eingeborene mit Speeren in ihre Stachelfallen.

Im aufwendigen Render-Intro verfolgt Ihr Spots Dimensionssprung auf die Leinwand. Danach stimmen kurze Zwischensequenzen auf das Design der kommenden Levels ein.







PS Mit gut einem Jahr Verspätung trudelt 16-Bit-Star Spot in die Next-Generation-Welt. Ursprünglich war der rote Fleck als eine der ersten Playstation-Entwicklungen angekündigt.
Als Trostpflaster hat sich Virgin zwar stilistisch an die Mega-Drive-Vorlage gehalten, die 20 Levels jedoch komplett neu gestaltet. Euch erwarten gemeingefährliche Fallen und finstere Gegner.
Nachdem Spot im Vorspann in einen Filmprojektor gepurzelt ist und damit die Filmwelt betreten hat, befördert Euch der Dimensionstunnel direkt auf einen morschen Piratendreimaster: Aus isometrischer Perspektive dirigiert Ihr Spot über die Planken, per Feuerknopf kann Spot außerdem schießen und springen. Während ihr dem dumpfen Kanonenfeuer ausweicht und über schnappende Krebse hüpft, stockt Ihr laufend Euren Bestand an roten 7-Up-Punkten auf, die fleißigen Sammlern Extraleben bescheren. Wer außerdem Mobiliar und Kisten verschiebt, erklimmt zuvor unerreichbare Plattformen und geheime Bonusräume. Am Heck erwartet Euch schließlich die fürchterliche Endgegnerkrake: Ein paar coole Hüpfer sowie Dauerfeuer räumen Euch den Weg frei.
Wer glaubt, mit Spot's Jump`n`Run-Künsten hätte er alles gesehen, liegt falsch. Die meisten Levels stellen Euch vor völlig neue Aufgaben: Im Inka-Tempel verwirren Teleporter, die Euch kreuz und quer durch die heilige Stätte beamen. Im versunkenen Schatzschiff fordern Wasserlachen und schwimmende Kisten Euer Timing, im düsteren Stollen heizt Ihr auf Loren durch die Gänge und merkt Euch die richtigen Abzweigungen zum Ausgang. Es darf auch geballert werden: Im Weltraum schlagt Ihr mit Eurem Flaschengleiter eine Alien-Flotte in die Flucht, im Wilden Westen duelliert Ihr Euch mit gammligen Cowboys. Im prähistorischen Level besteigt Ihr schließlich ein Monsterbike, um über Lavaflüsse zu springen und vor einem kreischenden Dinosaurier zu flüchten. Seid Ihr doch einmal in eine Falle getreten, kein Problem: Drei Herzchen dienen als Energiespeicher, erst wenn alle verbraucht sind, beginnt Ihr mit einem neuen Leben.
Zwischen den schweren Hüpf- und Ballersequenzen halten Euch die witzigen Animationen von Spot und seinen Gegnern bei Laune: Laßt Ihr Spot eine Weile stehen, tarnt er sich als Indianer oder telefoniert per Handy mit seiner Freundin. Schlacksige Cowboys torkeln Euch mit verwegenem Grinsen entgegen, in der Inkawelt freuen sich die Wilden über jeden Schuß, den sie auf Euch abfeuern. Als Hintergrundmusik hört Ihr symphonische Melodien, die ploppenden Digi-Geräusche kennen Spot-Fans schon aus früheren Abenteuern. An Paßwörter oder Memory Cards dachte Virgin leider nicht. *oe*



Flaschenpost für den Imperator: Im All ballert Ihr Euch mit Eurem 7-Up-Raumschiff durch einen Alienkreuzer.



Stinkreich und doch pleite: In der Piratenschatzkammer müßt Ihr Euch jeden Bonuspunkt hart erhüpfen.



HERSTELLER: Virgin
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 72%
SOUND: 68%

Isometrisches Humor-Jump'n'Run mit schön gezeichneter Grafik, prima Steuerung und vielfältigen Aufgaben – Frustszenen inklusive.

! Spot hüpft auf gewohnt hohem Niveau: Nach kurzer Eingewöhnungszeit steuert Ihr den roten Tropf pixelgenau durch die witzigen Schikanen. Einige Levels sind jedoch mit so vielen Fallen ausgestattet, daß sich kaum ein Gegner-Sprite hereinwagt. Die beschwingten Hintergrundmelodien sind hervorragend komponiert, passen jedoch nicht zum actionlastigen Spiel. Die detailverliebte wie fließende Grafik sorgt für einige Lacher, Special-FX (z.B. Nebelschwaden) vermisse ich jedoch. Außerdem begeistern die prunkvollen Levels mit versteckten Bonusräumen und Parodien auf vergangene Kinohits wie "Star Wars" und "Indiana Jones". Dummerweise trüben die eingestreuten Frustlevels zum Auswendiglernen (z.B. die Lorenfahrt) meine Euphorie. Die vielfältigen Aufgaben und Rätsel (Kisten verschieben und Labyrinthe knacken) sorgen dennoch für Motivation. Ein gutes klassisches Hüpfspiel!



Oliver Ehrle

Andere Versionen
Mega Drive- und 32X-Besitzer spielen Spots Filmabenteuer schon seit einem Jahr (MAN!AC 12/95). Saturn-Fans freuen sich auf eine baldige Umsetzung.

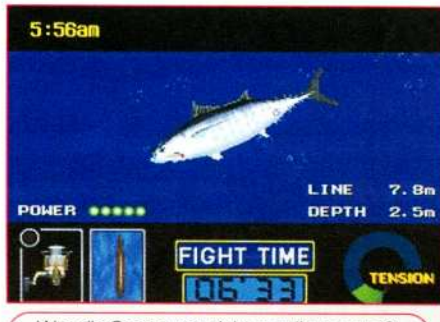
Produzent: A. Okabe • Design: Kanata, M. Aoki & S. Toda • Programmierung: ALS & Gyopin • Grafik: S. Toda, A. Mita, N. Nakamoto, N. Amamiya, S. Takeuchi, Y. Hirosue, H. Takagi, M. Tokushima, T. Machida, C. Takayanagi & K. Komatsu • Sound: T. Sato & Y. Kadooka

Sea Bass Fishing



Diesiger Nebel vor der Küste: Bei rauher See beißen oft riesige Thunfische an, die richtige Ködertechnik vorausgesetzt.

Petri heil! Wer im Winter nicht am Eisloch auf dem See bibbern will, spielt die Angel-Simulation "Sea Brass Fishing" gemütlich im geheizten Wohnzimmer. Im Hobby-Modus stecht Ihr ohne Leistungszwang in See, während aggressive Barschjäger in Amateur-, Profi- oder Classic-Turnieren wetteifern. Nachdem Ihr in der Clubspelunke eine Yacht mit Captain gemietet und Euch für die Thunfisch-, Barsch- oder Kasago-Jagd entschieden habt, stecht Ihr früh morgens in See. An Riffen, Brücken, Flußmündungen oder auf offener See werft Ihr dann einen passenden Köder aus. Mit gekonnter Einholtechnik beißt schon bald ein Fisch an: Um kleine Makrelen oder gar einen11-Kilo-Riesenthunfisch an Bord zu ziehen, wartet Ihr auf den passenden Moment, um die Leine jeweils ein paar Meter zu straffen. Die letzten Zentimeter zieht Ihr dann behutsam, denn ungeduldigen Anglern zerreißt es die Leine. Am Abend wird Eure Beute schließlich abgewogen und im Club verspeist. *oe*

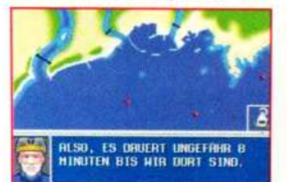


Wer die Spannung nicht reguliert, zerreißt seine Schnur oder fischt einen leeren Blinker.

Oliver Ehrle

Mit vorgegebenen Fischplätzen und Tips vom Captain ist "Sea Bass Fishing" einsteigerfreundlicher als der Nintendo-Vorgänger: Die endlose Suche nach einem Fischschwarm entfällt, allein die Angeltechnik entscheidet. Die Wurf- und Einholsequenzen sind bei großen Fischen sehr spannend, nur wer auf die Leinenbelastung achtet, zieht den Brocken an Bord. Dabei sorgen zünftige Sachpreise für Motivation. Die schlichte Grafik wird dem entspannenden Sport gerecht, selbst Veganer wagen ein Spiel.

Im Gegensatz zur Super-NES-Fassung heuert Ihr einen Captain samt Yacht an, der Euch zu ausgesuchten Angelstellen schippert. Im



Ein Seebär schippert Euch zum Angelplatz.

16-Bit-Vorgänger mußtet Ihr Euch mit Motorboot und Ultraschallgerät selbst auf die Suche nach dem optimalen Angelplatz machen. Eine genaue Kenntnis der Lebensräume verschiedener Fischarten war nötig.

SPIELSPASS	74%
HERSTELLER	JVC
SYSTEM	Sega Saturn
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	61%
SOUND	71%

Relaxter Angelwettbewerb mit zahlreichen Fischgebieten, spannenden Kämpfen mit der Beute und ulkigen Bonus-Preisen.

Andere Versionen
In Japan und Amerika sind mehrere "Sea Bass Fishing"-Titel für das Super Nintendo erhältlich.

Produzent: Single Trac, USA • **Produzent:** Scott Campell • **Programmierung:** Mike Badger, Polly Harris, Steve Poulson & Randy Zorko • **Grafik:** Scott Campell, Ken Carlson, Suzanne Malloy & Daniel Wood • **Sound:** Sandra Deary & Scott Turner

Twisted Metal 2











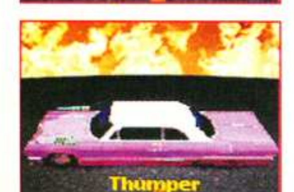












Thumper



Rowdy auf zwölf Uhr: Auch hinter einem Computergegner seid Ihr vor Angriffen nicht sicher.



Leichenwagen im Angriff: In der verwinkelten Eis-Arena sammelt Ihr in Schluchten Extras und duelliert Euch auf offenem Feld.

PS Während sich die "Twisted Metal"-Schlachten seinerzeit in den Straßen von New York abspielten, hat sich die rabiate Shoot'n'Drive-Sportart nun auf der ganzen Welt etabliert: Zwischen den Windmühlen von Holland oder in den eisigen Schluchten der Antarktis treten zwölf knüppelharte Krieger (siehe Bilderserie links) zur motorisierten Rüpelei an. Als Zombie-Soldat Captain Roberts, Hobbybastler Marcus Kane oder Knasti Axel schwingt Ihr Euch hinter das Steuer Eures schwerbewaffneten Rennflitzers, Pickup-Trucks oder Panzerwagens, um den Feind in seine Einzelteile zu zerlegen. Als Einzelkämpfer fordert Ihr bis zu sechs Computergegener oder nehmt am Turnier teil. Im Duett mit einem Kumpel kämpft Ihr im Team Seite an Seite oder Mann gegen Mann.
Habt Ihr Eure Wahl getroffen, findet Ihr Euch im Kampfgetümmel wieder: Aus übersichtlicher Perspektive von hinten heizt Ihr über Sprungschanzen, Brücken und Hügel, via Zeigefingertasten feuert Ihr mit MG oder aufgesammelter Spezialwaffe. In den verwinkelten Arenen findet Ihr Energieextras und Turboboosts, verstreute (Fernlenk-) Raketen, Flammenwerfer und Zeitbomben bauen Eure Feuerkraft aus. Obendrein verfügt jedes Fahrzeug über eine Geheimwaffe: Vereisungsstrahl, Wirbelwindattacke und Erdbeben sind besonders gefürchtet. Mit quietschenden Slides und ellenlangen Sprüngen nehmt Ihr die Kontrahenten ins Visier und feuert, bis Ihr als einziger Überlebender das Spielfeld beherrscht. Auf der Flucht vor lästigen Verfolgern helfen Euch Teleporter, gewitzte Fahrer schlängeln sich durch Straßenschluchten und Brückensäulen. Doch Vorsicht: Lavapfützen schmelzen Euren Tank, wer über die Klippen ins Meer stürzt, scheidet vorzeitig aus. Glücklicherweise hilft im Notfall das Paßwort. *oe*

Muster von Dynatex, Tel. 0231/5575000

! Im Vergleich zum Vorgänger trumpft "Twisted Metal 2" mit neuen Features auf: Der Zwei-Spieler-Modus ist mit dem transparenten Radar übersichtlicher, die ausgeklügelten Arenen bieten mit Brücken und Teleportern umfangreiche Anschleich-Optionen. Dafür steuern sich die Autos nicht besonders gut, wer zwischen zwei Wänden feststeckt, kommt nur mit Mühe wieder raus. Das Feuern per Zeigefingertasten ist gewöhnungsbedürftig, im Eifer des Gefechtes bringt Ihr schon mal einige Joypad-Kommandos durcheinander. Am plumpen "Search'n'Destroy"-Prinzip und der rucklige Grafik hat sich nichts geändert, die krachenden Digiexplosionen und flotten Metaltracks im Hintergrund heben jedoch die Ballerstimmung. Allerdings hätte ich mir noch einen schadenfrohen Ringkommentator zur Ambiente-Optimierung gewünscht.

Oliver Ehrle



SPIELSPASS 58%

HERSTELLER: Sony
SYSTEM: Playstation
ZIRKA-PREIS: 100 Mark
GRAFIK: 69%
SOUND: 75%

Brutal deluxe: Rabiate 3D-Auto-Action-Schlacht mit neuen Features, Ruckeloptik und kantiger Steuerung.

AB 16



Im Gegensatz zum Vorgänger nützt Ihr den Radar auch im Zwei-Spieler-Modus mit horizontal geteiltem Spielfeld.



Cops im Feuerhagel: Raketen, MG und Flammenwerfer feuert Ihr mit den Zeigefingertasten ab.

Andere Versionen
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 1/96 mit 56% Spielspaß getestet.

Entwickler: Sega, Japan

Virtual On



Seltene Szene: Wer es zwischen Bombenhagel und Sperrfeuer bis zum Nahkampf packt, zückt das Schwert.

Zwei-Spieler-Fans kommen auf ihre Kosten: Im Options-Menü wechselt Ihr beliebig zwischen horizontal oder vertikal geteiltem Bildschirm, für

Zweispieler-Duelle tragt Ihr wahlweise im horizontal oder vertikal geteilten Bildschirm aus.

das anschließende "Head to Head"-Gefecht stapft jeder mit dem Mech seiner Wahl aus dem Hangar. Joypad-Belegung und Waffensystem sind mit den Einspieler-Schlachten identische. Detailstufe und Animationen leiden nur geringfügig unter dem Splitscreen-Gefecht. Umso heftiger aber die Spielbarkeit: Wer nicht brav auf seinem Standort verharrt, verliert den Kontrahenten alle paar Sekunden aus den Augen. Die Folge: Ihr umkreist Euch, ohne einen Treffer zu landen oder verliert komplett die Übersicht.

In ferner Zukunft werden aus gesitteten Beat'em-Up-Duellen martialische Stahl-Scharmützel: Statt muskelbepackten Polygon-Protzen stehen sich haushohe Mech-Kolosse in der Arena gegenüber, die ihre Kontrahenten mit futuristischem Waffenarsenal auseinandernehmen. Die Prügelmannschaft tritt mit acht Teilnehmern in Segas gewohnter Arcade-Stärke an. Vom schwerfälligen Morgensternschwinger bis zur Roboterdame mit stählernen Hasenlöffeln sind sämtliche Standard-Designs japanischer Mech-Epen vertreten.

Auf texturiertem Stahlparkett wuselt winziges 3D-Personal durch die Mech-Anlage, das Eurem Piloten nach der Kämpferwahl die Startfreigabe signalisiert: Euer Roboter zischt mit glühenden Sprungdüsen aus dem Hangar und wühlt im umliegenden Küstenstreifen eine riesige Gischtfontäne auf. Bis Euer Blech-Bubi die nächste Arena erreicht hat, wird ein kurzes Mission-Briefing eingeblendet: Ihr studiert eine grobe Übersichtskarte des dreidimensionalen Duell-Terrains, ein Mech-Blueprint klärt Euch über Statur, Panzerung und Waffensysteme des nächsten Widersachers auf: Jeder



Der träge Hover-Mech zuckelt durch eine Tempel-Arena und klinkt seine Kanonenarme aus.

Mit der B-Taste aktiviert Ihr den Geschwindigkeits-Boost: Der Roboter zischt in Bodenhöhe durch's Terrain.

Mech ist mit drei unterschiedlichen Kanonen oder mittelalterlichen Prügeln ausgerüstet. Die schwersten Kämpfer schädigen Euch im Nahkampf mit Streitkolben oder wuchtigen Faustschlägen den Kanzel-Kopf, die leichteren Ritter-Robots zersäbeln den Kontrahenten mit riesigen Lichtsäbeln die Treibstoffleitungen. Die Projektilwaffen der stählernen Prügelriege erinnern Anime-Fans an das Arsenal der "Macross"-Veritechs: Während Ihr Euren Mech zur nächsten Deckung manövriert, schwirren Lenkraketen, Feuerbälle und Plasma-Schüsse durch die 3D-Arena. Am Rande des Duell-Platzes klafft der obligatorische Grenz-Abgrund, der taktische "Ring Out"-Effekt bleibt allerdings aus. Eure Maschine kann weder ins Wasser plumpsen noch von einem Wolkenkratzer stürzen – statt dessen hastet der Koloß unbesorgt an der Abgrenzung entlang. Um feindlichem Beschuß auszuweichen, manövriert Ihr hinter die Oberlichter eines Wolkenkratzers oder Stahlverschläge. Ein roter Pfeil verrät, ob Euch der Computergegner plötzlich im Nacken klebt: Ihr wendet Euren Mech mit Links- und Rechtstastern um 360 Grad, aktiviert die Sprungdüsen und setzt mit einem Sprung über Schußsalven hinweg. *rb*

Erhältlich bei Dynatex. Tel: 0231/5575000



Kein Mech, sondern ein Bio-Robot: Drei Treffer vom Obermotz, und Eure Hasendame bricht auseinander.



Entgegen den "Macross"-Robotern sind die Sega-Mechs nicht flugtauglich: Die Sprungdüsen arbeiten nur sekundenweise.

! Bislang endeten Mech-Beat'em-Ups in einem spielerischen Fiasko. Sega habt mit der Arcade-Umsetzung "Virtual On" zwar nicht ins Schwarze getroffen, aber immerhin ging der Schuß nicht nach hinten los. Die Mechs warten mit komplexem Anime-Design und dynamischen Bewegungsabläufen auf, die spärliche Bewaffnung zündet einen Spezialeffekt nach dem anderen. Allerdings leiden Optik und Spielbarkeit an der verwirrenden Steuerung und dem weitläufigen Kampf-Terrain. Bis Ihr Eure Nahkampfwaffen einsetzen könnt, hat Euch der Feind zu Schrott geschossen. Resultat des Design-Patzers: Die Mech-Schlacht verkommt zum wilden Sprung- und Ausweich-Wechsel, viele Grafikfehler trüben die Übersicht. Überlebenschancen verzeichnet nur, wer von Deckung zu Deckung hechelt und zwischendurch eine Lenkrakete abschießt.



Robert Bannert

SPIELSPASS 60%

Virtual On – Cyber Troopers

©SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995,1996

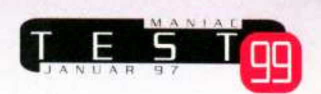
HERSTELLER	Sega
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	67%
SOUND	69%

AB 12

Effektgeladenes und Fernkampf-lastiges Mech-Duell. Chaotische Schußwechsel lädieren die hübsche Fassade.



Andere Versionen
Derzeit sind keine Umsetzungen geplant.



Entwickler: Infogrames, F

Chaos Control


Durch die Häuserschluchten einer amerikanischen Großstadt: Die Aliens rösten im Laserfeuer.

Das wäre doch nicht nötig gewesen: Auf die PAL-Version von Infogrames' hoffnungslos veralteter Zielkreuz-Ballerei hätte die Menschheit gerne verzichtet. Wie schon beim Original auf Philips' unglücklichem CDi-System lenkt Ihr ein Fadenkreuz, das sich nach heranfliegenden Aliens sehnt. Habt Ihr einen Bösewicht im Visier, wird geschossen. Einzig vor Dauerfeuer solltet Ihr Euch hüten, da sonst der Laser überhitzt. Darüber hinaus passiert spielerisch überhaupt nichts: Als Grafik-Kulisse wird ein halbwegs erträglicher FMV-Film abgespult, der auch die Bewegungen sämtlicher Aliens enthält. Landet Ihr einen Treffer, wird einfach eine Sprite-Wolke über den Gegner gelegt. "Chaos Control" ist mittlerweile nicht nur spielerisch, sondern auch grafisch völlig veraltet. Wer auf Zielkreuz-Action steht, sollte sich die in jeder Hinsicht überlegenen "Virtua Cop"-Ballereien besorgen und das Infogrames-Werk unangetastet im Kaufhaus stehen lassen. Einen Zwei-Spieler-Modus gibt's übrigens auch nicht. *mg*



SPIELSPASS	42%
HERSTELLER	Infogrames
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	60%
SOUND	62%

Dröge Zielkreuz-Action mit technisch gutem FMV-Hintergrund. Bestenfalls mit der Lightgun genießbar.

Andere Versionen
Das CDi-Original haben wir in der MAN!AC 3/95 mit 43 Prozent Spielspaß getestet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.

Produzent: Jeremy Smith
Design: Richard Morton
Programmierung: Dan Scott
Grafik: Andy Sandham
Sound: Nathan McCree

Blam! Machinehead


Nicht so schick wie auf der Playstation, aber genauso hart: Ihr erledigt die Cyber-Spinne mit Raketen.



Die knackige Render-Forscherin Kimberley Strike rüstet sich zur Saturn-Schlacht gegen den intelligenten "Machinehead"-Virus. Wie in der Playstation-Fassung düst Ihr auf einem explosiven Gleiter durch monströse 3D-Level und ballert auf der Suche nach virtuellen Schlüssel-Codes Polygon-Monster über den Haufen. Die kürzeren Ladezeiten werden mit neuen Pausebildern stilvoll aufgewertet, dafür müssen Saturn-Gambler optische Abstriche während des Spiels in Kauf nehmen: Die Farbübergänge am finsteren 3D-Horizont sind härter ausgefallen als auf der Playstation, neben der Frame-Rate wurden auch die Lichteffekte runtergeschraubt. Statt transparentem Leuchtfeuer huschen gerasterte Farbmuster über die Echtzeit-Szenerie.

Von den technischen Einbußen abgesehen hat Core den Action-Knaller einwandfrei auf den Saturn portiert: "Blam!" fesselt mit flottem Techno-Sound und rotzfrechem B-Movie-Flair. Für Spieler mit einem Faible für ausgeklügelte Action-Level ein Muß. *rb*



SPIELSPASS	82%
HERSTELLER	Core Design
SYSTEM	Saturn
ZIRKA-PREIS	100 Mark
GRAFIK	74%
SOUND	74%

Rasante 3D-Schlacht mit spannenden Monsterleveln. Optisch etwas schwächer als die Playstation-Version.

Andere Versionen
Die Playstation-Version wurde in MAN!AC 11/96 mit 82% Spielspaß getestet. Weitere Umsetzungen sind nicht geplant.




ISS Deluxe

Selbst bei Schneetreiben geht's auf dem Platz heiß her: Ein portugiesischer Torwart steht unter Dauerbeschuß.



Trainingsrückstand? Da verstolpert ein Deutscher doch glatt den Ball – und das im gegnerischen Strafraum.



Voller Einsatz auf glitschigem Boden: "ISS Deluxe" läßt Euch Wettergott spielen und nach Wunsch bei Schnee oder Regen antreten.

Die überraschende Veröffentlichung von "International Superstar Soccer Deluxe" bedeutet nicht das Ende der "Goalstorm"-Serie. Ein anderes Entwicklerteam werkelt in Japan fleißig an der Fortsetzung des Polygon-Kicks, der auch als PAL-Fassung erscheinen wird. Wir vermuten jedoch, daß frühestens im ersten oder zweiten Quartal '97 mit einer Europa-Version zu rechnen ist.

PS Unverhofft kommt oft: Wir Fußball-Fans warteten eigentlich auf die Fortsetzung des Polygon-Kicks „Goalstorm", da zaubert Konami plötzlich eine Playstation-Fassung ihrer mehrfach prämierten 16-Bit-Referenz „International Superstar Soccer Deluxe" aus der Workstation. Die 32-Bit-Adaption entspricht optisch und inhaltlich dem Vorbild bis ins kleinste Detail: 36 Nationalmannschaften mit Phantasie-Spielern messen sich in je zwei Liga- und Turnier-Modi. Dazu kommen das Elferschießen, ein Trainingslager mit Wettbewerbs-Variante und die berüchtigten Szenario-Kicks. Hier greift Ihr zu einem vordefinierten Zeitpunkt in real gespielte Matches ein und versucht, das Blatt zu wenden. Auch die anderen Optionen und Parameter werden den Anforderungen von virtuellen Profi-Fußballern gerecht und lassen Euch jedes noch so winzige Detail einstellen. Lediglich die Blickwinkel-Vielfalt der modernen Polygon-Sportspiele fehlt: „ISS Deluxe" greift auf herkömmliche Bitmap- und Sprite-Optiken zurück und zeigt das Spielfeld aus einer schrägen Seit-Perspektive. Dafür laßt Ihr es beliebig regnen oder schneien, regelt sogar die Spielfeld-Größe und vertieft Euch in die strategischen Finessen der Joypad-Steuerung. In dieser Hinsicht hat sich Konami besonders verausgabt und läßt keine Schuß- oder Paß-Variante außen vor. Flugkopfbälle, Turbo-Button, Flachpässe, Bananenflanken, Fallrückzieher, Doppelpässe und Grätschen: Es geht alles und noch viel mehr. Wichtig ist auch, daß aufgrund der simplen Grafik die Koordination zwischen Spieler-Animation und Spielfluß nicht ins Stocken gerät. Trotz zahlloser Ball-Tricks gehen die Aktionen flott von der Hand und unterbrechen nicht die jeweils geplante Aktion. *mg*







36 Nationalmannschaften stehen zur Wahl. Diese sind unterschiedlich talentiert (links), spielen in den Original-Trikots (Mitte) und in verschiedenen Stadien zu Hause (rechts).

„ISS Deluxe" weckt zwei Empfindungen: Zum einen freue ich mich über das spielerisch beste 32-Bit-Fußball mit toller Action, schnellen Spielzügen, taktischen Gags, Steuerungs-Finessen und vielen Optionen. Andererseits ärgere ich mich über die lieblose Adaption des 16-Bit-Vorbildes. Ein bißchen Farb-Retusche und gelegentliche 32-Bit-Effekte hätten bestimmt nicht geschadet. Konami erhielt zwar alle Vorzüge des Elite-Kicks, ignorierte die Playstation-Power jedoch vollkommen. Wer auf pure Spielbarkeit achtet (und die Super-NES-Version nicht hat), der soll sich „International Superstar Soccer Deluxe" kaufen – in dieser Hinsicht schlägt es jegliche Konkurrenz. Solltet Ihr jedoch auf neuzeitliche Optiken und Spezialeffekte Wert legen, dann können Euch alle Spielspaß-philosophischen „ISS"-Highlights nicht entschädigen.

Martin Gaksch











So müssen Menüs aussehen, dann klappt's auch mit dem Spielspaß: Die Grafiken sind zwar mit den Super-Nintendo-Optiken beinahe identisch, doch man findet sich prima zurecht und kann Dutzende von interessanten Parametern einstellen.

Andere Versionen

Das Super-Nintendo-Vorbild wurde in der MAN!AC 11/95 mit 90% Spielspaß getestet. Die Playstation-Adaption ist spielerisch identisch, wurde aber wegen dem "Zahn der Zeit" abgewertet – wie übrigens die meisten Sportspiele beim Übergang von 16- auf 32-Bit.

Entwickler: Titus, F

Incantation



Nimm diesen Feuerball: Weicht den Sprüngen des Gnomes aus und kontert mit Dauerfeuer.



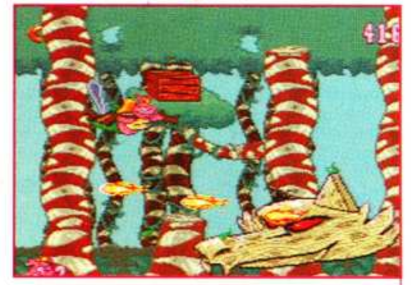
Im Zeitalter der Polygone sorgt "Incantation" für erfreulich traditionelle, wenn auch unspektakuläre Abwechslung: Als frischgebackener Zauberlehrling hüpft Ihr nach altbekannter Jump'n'Run-Tradition durch wundersame Fantasiewelten und bekämpft mit aufrüstbarem Zauberschuß wüste Gnome und Feuerpflanzen. Pro Level sammelt Ihr drei magische Symbole, nur dann geht´s weiter. Dabei lernt Ihr die pixelgenaue Steuerung zu schätzen, die Euch selbst bei haarigen Sprüngen nicht im Stich läßt. Dafür sorgen die uninspirierten Gegnertaktiken, die (seltenen) Rätseleinlagen und das eintönige Levelsdesign jedoch kaum für Abwechslung: Ein offensichtlicher Geheimgang pro Welt ist zuwenig! Auch die kargen Special-FX und trommelnden Hintergrundrhythmen zählen auf dem Super Nintendo zum Hüpfstandard: Angesichts der zahlreichen Jump'n'Run-Perlen auf Nintendos 16-Bitter greifen Fans des Genres lieber auf bewährte Klempner-Abenteuer und Regenwürmer zurück. *oe*



Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler Radical, F
Produzent Brian Thalken
Design Brian Thalken & David Roberts
Programmierung David Roberts & Raymond Cheung
Grafik Ed Konyha
Sound Marc Baril

Power Piggs of the Dark Age



Was für ein Saustall: Der feuerspeiende Wolf gibt erst nach intensivem Donutbeschuß auf.



Wer statt zu zaubern (siehe oben) lieber die Sau rausläßt, begleitet das mittelalterliche Schwein Bruno auf die Wolfsjagd. Aus traditioneller Seitenperspektive steuert Ihr Bruno (im Hauptberuf ein Donuts-Bäcker!) durch finstere Wälder und altertümliche Städte, stets mit gezücktem Schwert und Donut als Wurfgeschoß bewaffnet. Während Eure Wolf-Gegner mit Kamikazeangriffen auf Euch eindreschen, steuert Ihr Bruno sicher am Feind vorbei oder mit wuchtigen Hieben mittendurch. Trotz der eigenwilligen Pixelgrafik und der doofen Gegner gefällt "Power Pigs" durch geschicktes Leveldesign, doch die ungenaue Kollisionsabfrage provoziert unfaire Situationen und bremst Eure Motivation. Bonusräume und Abkürzungen wecken den Forscherdrang, die eroberte Bonusenergie verliert Ihr jedoch spätestens beim nächsten Kampf. Dafür heitern Euch Grunz-Sound und Schunkelmelodien auf. Recht witzig – ein Geheimtip für Sammler obskurer Spiele. *oe*



Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.

Entwickler: Virtual Studio, F

Schlümpfe 2



Blondine gegen Rothaut: Die Indiander verstecken Eure Kristalle in ihren Kochtöpfen.



Panik im Schlumpfdorf: Nachdem Schlumpfine und ihr Freund heimlich Papa Schlumpfs Zauberkristall in seine Einzelteile zerlegt haben, herrscht große Aufregung. Damit wieder Frieden im Wald einkehrt, müßt Ihr die Kristallfragmente in der ganzen Welt wiederfinden. Ihr beginnt im heimischen Wald, wo die ersten Kristallbrösel in den Wipfeln der Bäume von gierigen Elstern bewacht werden. Per Sprungknopf hüpft Ihr von Ast zu Ast, glitzernde Teleporter befördern Euch auf entlegene Vogelnester. An Lianen schwingt Ihr Euch durch das Blattwerk, stets auf der Suche nach erfrischenden Energieherzen. Habt Ihr alle Kristalle eingesackt, schlumpft Ihr weiter zu den wackligen Stegen am Fuße der Niagarafälle, zu einem Stamm Wilder im tiefen Dschungel und ins Indianerreservat. Nichtschwimmern macht der Unterwasserlevel zu schaffen, wo Ihr durch enge Riffe taucht und vor den Krebsen flüchtet.

Um die gesuchten Kristallstücke aufzusammeln löst Ihr kleine Rätselaufgaben: Ihr benutzt gierige Geier als Sprungbrett, tretet entschlossen den dampfenden Eintopf der Indianer um und laßt Euch von den Baumkronen bis auf den Boden fallen, um die glitzernden Schätze abzuräumen. Auch ein High Speed-Abschnitt wurde auf Modul gebannt: In düsterer Nacht verfolgt Euch der verlauste Magierkater Asrael, Ihr gebt Fersengeld und hüpft über schmierige Matschhügel und spitze Stacheln. *oe*

Brachten Euch die Schlümpfe in ihrem ersten Super-Nintendo-Abenteuer mit peinlich genauer Kollisionsabfrage zum Kochen, greifen sie jetzt zu unfairen Mitteln: "Die Schlümpfe 2 - Reisen um die Welt" ist mit fiesen Stellen nur so gespickt, die ungenaue Steuerung und Kollisionsabfrage kosten Euch ein Energieherz nach dem anderen. Eure Feinde kennen nur die Kamikazetaktik, Endgegner, geheime Pfade oder Bonusräume existieren nicht. Angesichts Hampelmannanimationen, hingeklatschter Hintergründe, fadem Leveldesign und doofen Gegnern empfinden wir die Weltreise der Schlümpfe nicht als Abschiedsgeschenk an treue Fans. Hier wird eher versucht, auf dem schwindenden Super-Nintendo-Markt noch eine schnelle Mark zu verdienen.

Oliver Ehrle



Andere Versionen
Der Vorgänger wurde in MAN!AC 8/94 mit 72 Prozent Spielspaß getestet.

Design: Jordan Mechner • **Entwickler (Super NES):** Titus, F

Prince of Persia 2



Über den Zinnen der Stadt duelliert Ihr Euch mit fixen Schwertschwingern.

Regierungsputsch im Märchenland: Nachdem der Prinz von Persien erneut im königlichen Turm eingesperrt wurde, liegt es an Euch, die traditionellen Machtverhältnisse wieder herzustellen. Mit einer Säbellanze gerüstet, flüchtet Ihr aus Eurem Gefängnis, um die terroristische Volksfront von Judea in die Flucht zu schlagen. Im Vergleich zum Vorgänger hat sich dabei wenig geändert: Euer leichtfüßiger Kronprinz rennt, hüpft und duckt sich auf Befehl, kommt es zum Kampf, zieht Ihr Eure Waffe und schlagt mit üppigen Hieben den Feind in die Flucht. Schlitzen Euch die Fieslinge jedoch ein Loch ins Gewand, bleiben Euch drei Energiekontainer, die Ihr mit den passenden Flaschenextras beliebig erweitert.
Über den Zinnen der Stadt und in den Kerkern tief unter dem Palast machen Euch nicht nur wütende Aufständische das Leben schwer: In hinterlistig plazierte Stachelfallen und versteckten Fallgruben lauert der allgegenwärtige Tod, nur mit exaktem Sprung-Timing könnt Ihr an Mauervorsprünge hechten und behende aufwärts klettern. Für ausreichend Gelegenheiten zum Üben sorgen unendlich viele Continues: Bleibt Ihr an einer besonders schwierigen Stelle hängen, hilft Euch das praktische Paßwort für künftige Schlachten. *oe*

SPIELSPASS 56%

HERSTELLER	Titus
SYSTEM	Super Nintendo
ZIRKA-PREIS	120 Mark
GRAFIK	52%
SOUND	68%

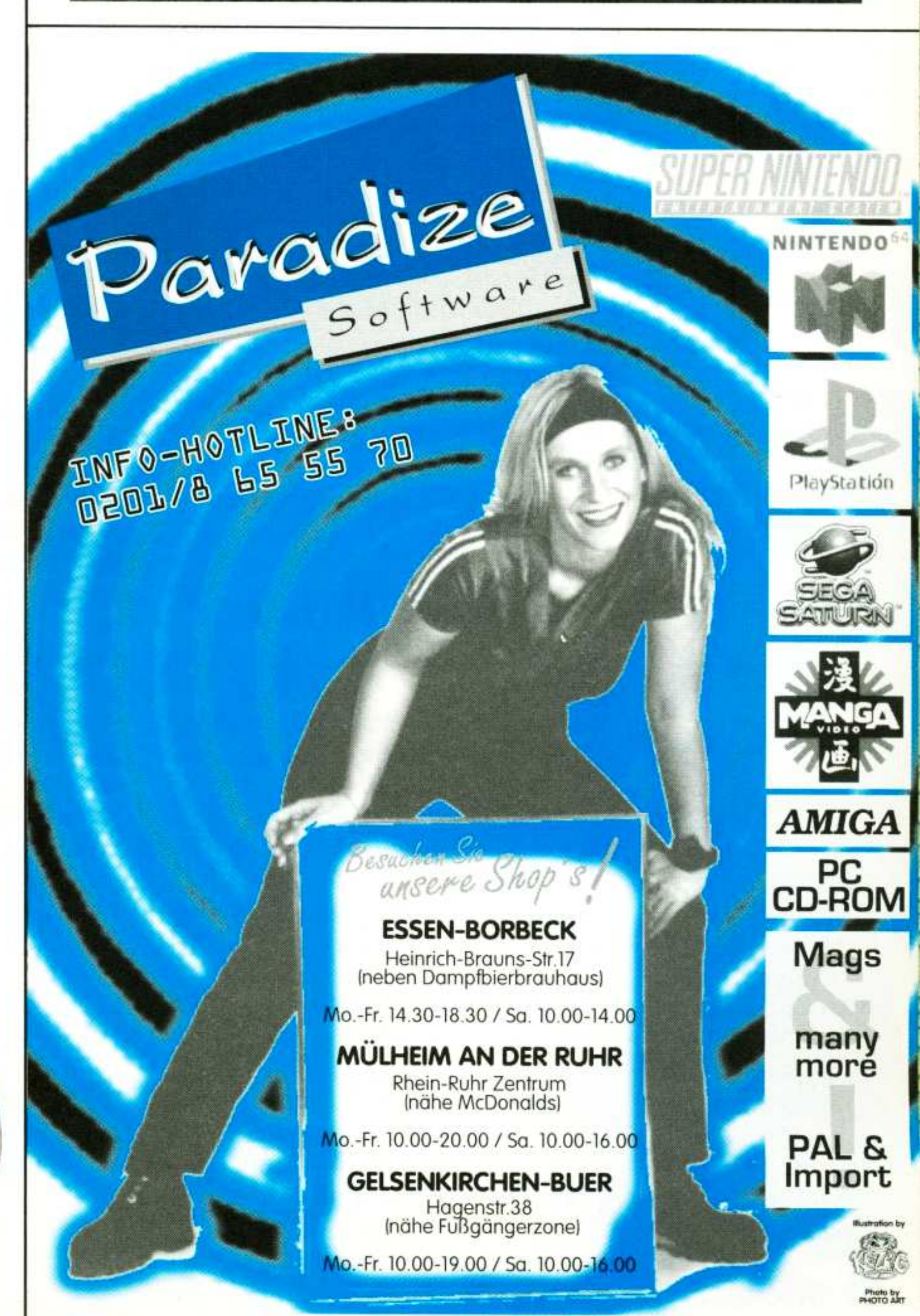
Frustrierendes Märchen-Jump'n'Run mit verwaschener Steuerung, Kamikaze-Gegnern und unfairen Stellen.

! Während der Vorgänger Hüpfexperten mit fließenden Animationen und prunkvoller Grafik begeisterte, wird "Prince of Persia 2" die Jump'n'Run-Fans enttäuschen: Die einst vorbildlich animierten Charaktere sind pixlig-plumpen Ruckelinvaliden gewichen, die Hintergründe wirken notdürftig hingepinselt. Die nervig oft aufmarschierenden Säbelschwinger sind blöde und kennen nur die Kamikaze-Taktik: Mit etwas Glück trefft Ihr die Fieslinge zuerst. Zu schaffen macht Euch die ungenaue Steuerung: Allzuoft stürzt Ihr in die Tiefe, weil Euer Prinz einen Schritt zuviel macht oder kurz vor der Kante abrutscht. Kombiniert mit ellenlangen Sprüngen und knappem Schussel-Spielraum ist "Prince of Persia 2" frustrierender als der erste Teil und lange nicht so fesselnd.



Oliver Ehrle

Andere Versionen
Es sind keine weiteren Versionen geplant.



BITTE SCHREIBT AN CYBERMEDIA VERLAGS GMBH
MAN!AC LESERBRIEFE • WALLBERGSTRASSE 10 • 86415 MERING

MAILIAC

Bill Gates im Holodeck

Seid mir gegrüßt, Ihr Cyber-Junkies, anbei meine Zukunftsvisionen für den Videospielmarkt.

Im Jahr **2000** bricht wegen Umsetzungsrechten von "Star Trek", den neuen "Star Wars"-Episoden und dem "Akte X"-Kinofilm die Apokalypse aus. Sega, Sony und Nintendo bringen nur Schrott auf den Markt. Resultat: Millionen Konsolen-Fans springen ab.

2001 läßt Bill Gates die Katze aus dem Sack. Nachdem er Paramount die "Star Trek"-Rechte abgeluchst hat, bringt er mit Interplay das erste "HHDS" auf den Markt: Das "Home Holodeck System" umfaßt eine zentrale Recheneinheit sowie 166 Projektoren – vom Benutzer eigenständig im Zimmer zu installieren. Das System ist nur mit dem 10,13 Gigabyte-Monster "Windows – The Next Generation" (im Lieferumfang enthalten) kompatibel. Kostenpunkt: 4.200 Mark.

2002 wird der "HHDS"-Preis auf 3.900 Mark gesenkt, auch die letzten Konsolenverfechter steigen um. Nintendo gibt ihre Vormachtstellung an Microsoft & Co ab. Doch gegen Jahresende häufen sich Fälle akuten Herzversagens in der HHDS-Gemeinde: Williams hat das Splatter-Fest "Final Fatality" auf die Action-Gemeinde losgelassen.

2004 Microsoft bringt ein Sicherheits-Update für zart besaitete Action-Gemüter auf den Markt. Das Mini-Syndikat Cybermedia Corp. kontrolliert mit dem selbstdenkenden Betriebssystem "Knauf Control 2005" den gesamten Markt, nur ehemalige MAN!AC-Online-Leser erhalten den Zugriffscode zur System-Homepage. Dort erspielen HHDS-Junkies Overwrite-Cheats, um sich ins bluttriefenden BPS-Archiv einzuschleichen.

Florian Götz, Augsburg

BPS-Willkür?

Betrifft mein Lieblingsspiel, Marke: Psst, indiziert! In diesem 3D-Shooter killt man Monster, ein bißchen Blut spritzt in die Luft, das Ungeheuer fällt um – erledigt. Als besagter Titel noch keine Konkurrenz beklagte, konnte ich die Indizierung noch nachvollziehen. Aber mittlerweile zertrete ich in "Resident Evil" Köpfe oder zerfetze Zombies mit dem Raketenwerfer, das Blut spritzt bis an die Decke – keine Indizierung! Bei Eurem "Exhumed"-Test las ich: "Getroffene Gegner hinterlassen einen Haufen Körperteile." In "Project Overkill" metzgere ich mich durch Brustkörbe und Rückgräter, anschließend stapft mein Sprite-Söldner mit sattem Schmatzgeräusch durch Blutlachen. In "Die Hard" zermantsche ich von Terroristen bis hin zu harmlosen Passanten alles, was sich bewegt – kein Verbot. Da frage ich mich, wer an den Joypads der Index-Macht sitzt. Bei uns in Österreich ist mein Lieblingsspiel frei erhältlich. Um Mißverständnissen vorzubeugen: Die angeführten Metzel-Beispiele sollen nicht zwangsläufig indiziert werden, aber dagegen wirkt das "Psst"-Spiel wie ein Spaziergang im Park.

Übrigens: Die ganze Konsolenwelt jammert über Texturverzerrungen. ID-Software programmiert saubere 3D-Engines, anstatt peinliche Grafikfehler und lahmen Bildschirmaufbau hinter Nebelschwaden zu verstecken.

Herbert Nowak, Wien

Die Indizierungs-Maßstäbe der BPS können wir ebenso wenig nachvollziehen wie Du – allerdings wurde Dein 3D-Favorit auch nicht am ersten Tag auf die schwarze Liste gesetzt.

Zu Deiner technischen Kritik: PC-Spieler wurden im "Psst"-Titel mit einer getricksten 3D-Engine bedient – statt Polygone und Texturen zu verbauen, griff id auf Bitmap-Flächen zurück. Resultat: Kaum Grafikfehler. Auf der Playstation konnte man diese VGA-Tricks anscheinend nicht anwenden, also wurden die Korridore wie gehabt mit Polygonen zugemauert. Grafikfehler machen sich in der Konsolen-Version noch immer rar, dafür verwöhnen jüngere Referenztitel wie "Exhumed" mit einer höheren Auflösung und mehr Details.

Vermißt: 3DO

Ich habe ja nichts gegen Playstation oder Saturn, und schon gar nichts gegen das N64. Aber warum Ihr das 3DO verbannt habt, kapiere ich nicht. Klar: Nicht jede Neuerscheinung lohnt einen Test, aber daß gar keine Titel mehr erscheinen (in MAN!AC 10/96 zu lesen), ist doch einfach nicht wahr! Wer seine Nase mal in das englische 3DO-Magazin gesteckt hat, weiß, daß bis zum M2-Release für Nachschub gesorgt ist. Ihr setzt dem 3DO-Untergang noch eins drauf, indem Ihr die Konsole in Ausgabe 11/96 mit nur 110 Titeln auf den letzten Platz verweist. Mit PAL-Veröffentlichungen sowie Importen kommt das 3DO immerhin auf rund 250 Spiele! Trotzdem muß ich Euch zugute halten, daß Ihr die Entwicklung von Panasonics Konsole nicht ganz so pessimistisch wie die Konkurrenz verfolgt und die 3DO-Gemeinde in einigen Ausgaben mit solider Test-Fülle beschenkt habt.

Meine Bitte: Korrigiert die Statistik und berichtet über das M2, anstatt die neuesten Meldungen im Leserbriefteil zu verstecken! Spätestens zur ersten Messe-Vorstellung hoffe ich auf Besserung.

Marco Lohschelder, Mülheim

In der Statistik sind für jedes System nur Originalspiele aufgeführt, Umsetzungen wurden – wie im begleitenden Text erklärt – nicht berücksichtigt. Für das 3DO erscheinen keine PAL-Spiele mehr, und die geringe Verbreitung des 3DOs rechtfertigt leider keine eigene Import-Rubrik für vereinzelte US- oder Nippon-Neuheiten.

Zum M2: Die meisten "Infos" zum M2 wurden in der Gerüchteküche gekocht – wir berichten erst, wenn seriöse Informationen zugänglich sind.

Daten-Defekt

Erstmal ein großes Kompliment für Euer neues Outfit. Noch übersichtlicher, informativer und schöner kann man ein Spielemagazin wohl kaum gestalten. Sicherlich ist Euch beim Öffnen des Umschlags eine Diskette in die Hände gepurzelt. Weil Eure MAIL!AC-Galerie manchmal doch sehr karg bestückt ist, möchte ich mit meinen neusten Raytracing-Kreationen Abhilfe schaffen. Es handelt sich um drei stimmungsvolle Tempel-Perspektiven im "Tomb Raider"-Ambiente, die übrigens auf recht abenteuerlichem Wege entstanden sind: Für die Berechnung schuftete mein Amiga 1200, das eigentliche Szenario konstruierte ich aber mit dem Mac-Raytracer "Strata StudioPro". Wie paßt das zusammen? Aufgrund der Prozessoren-Verwandtheit (beide Rechner arbeiten mit Motorolas 68er) und mit Hilfe von "Shapeshifter" habe ich einen Macintosh emuliert. Das ganze hat zwar seinen Preis (Turbokarte, Speicher, etc.) aber für einen begeisterten Apple-Fan lohnt die Investition. Jedenfalls würde ich mich freuen, meine Werke in einer der nächsten MAN!AC wiederzufinden.

Michael Huberts, Hildesheim

Hoffen wir auch, Michael. Wir wollten Deine Bilder in der aktuellen Ausgabe drucken – leider waren alle drei Files defekt, bis auf ein paar saubere Eckchen gab's nur Grafikmüll zu sehen. Wir warten auf Deine nächste Sendung und nutzen die Gelegenheit für eine Leserrüge: Wer hübsche MAIL!AC-Seiten haben will, soll sich auf den Hosenboden setzen und sein Zeichenwerkzeug ausgraben! Robert versinkt in bluttriefenden Wahnvorstellungen, aber ordentliche Zeichnungen erreichen uns in letzter Zeit immer seltener – und das trotz ständig steigender Auflage! Bannt Eure Kunstwerke auf unliniertes Papier, für Bild-Files auf Datenträgern sind wir besonders dankbar.

MPEG-Ooops

Ich bin seit eineinhalb Jahren MAN!AC-Stammleser und in der Regel mit Eurer Berichterstattung sehr zufrieden. Allerdings ist Euch beim "Gun Griffon"-Test ein grober Fehler unterlaufen: Wie in Eurer Saturn-Fibel habt Ihr die MPEG-Unterstützung des Titels ge-

lobt, die beschränkt sich allerdings laut unserem österreichischen Sega-Service auf die japanische Version. Warum Sega diese Option nicht unterstützt, ist mir unklar: Da gibt es auf dem gesamten Markt nur ein Spiel, das dieses teure Zubehörteil unterstützt, und prompt wird die Umsetzung versäumt. Glaubt Sega, wegen der geringen MPEG-Verbreitung auf eine Formatübertragung aus Kostengründen verzichten zu können? Ich würde eine Richtigstellung durch Sega begrüßen.
Zu guter Letzt noch eine Frage: Bei Titeln wie "Hang-On GP '96" und "Athlete Kings" ist bei bestimmten Sound-Samples ein deftiges Knacken hörbar. Woran liegt das? Außerdem habe ich Probleme mit Cartridges wie Segas Backup-RAM: Oft wird die Karte erst nach mehrmaligem Einstecken erkannt.

Christian Santner, Spittal/Drau (Österreich)

Unser Test-Team trifft nicht die ganze Schuld am MPEG-Ooops: Leider verfügten wir derzeit nur über eine japanische Karte, "Gun Griffon" dagegen lag als nicht kompatible PAL-Version vor. Fazit: Wir konnten die MPEG-Tauglichkeit nur bei der japanischen Fassung überprüfen und mußten uns für den PAL-Release auf Segas Aussage verlassen. Tatsächlich war die MPEG-Unterstützung geplant, wurde allerdings aus Zeitgründen und mangelnder MPEG-Verbreitung auf Eis gelegt.
Der Sound-Hund liegt beim Netzteil begraben: Wenn Du saubere Effekte genießen willst, legst Du Dir ein entstörtes Netzteil zu (Kostenpunkt liegt bei ca. 30 Mark). Besonders beim Verstärkeranschluß wird's ohne spezielles Netzteil unangenehm: Weil der Saturn keine Audio-Ausgänge hat, muß der Ton am AV-Ausgang abgegriffen werden – die Interferenzen mit den anderen Signalen hörst Du als Hintergrundrauschen. Dein Modul-Problem basiert auf den Cartridge-Kontakten: Je öfter man beispielsweise ein Backup-RAM ein- und ausstöpselt, desto schlechter für das Modul und den Saturn. Unser Tip: Cartridge wenn möglich stecken lassen.

Anime-Bann

Wie könnt Ihr es wagen, mein geliebtes "Asian Cinema" zu verkleinern? Kommt mir jetzt nicht mit Ausreden wie "Kein Nachschub". Von wegen! Geniale Neuheiten wie "Armitage 3" oder "Devil Hunter Yoko" belegen das Gegenteil. Auch der "Violent Jack"-Bericht läßt noch immer auf sich warten. Ebenfalls ärgerlich: Ihr erzählt vom glücklichen Winnie, der seinen Saturn mit erotischem Nippon-Nachschub beglückt und enthaltet uns das Vergnügen einfach vor! Noch besser als Bilder wären Berichte inklusive kurzem Spielbarkeits-Abriß.
Wo wir gerade bei Japan sind: Wo bleibt die PAL-Version von Konamis "Policenauts"? Müssen wir inzwischen sogar um den US-Release fürchten – in Euren Messeberichten wurde der Titel nicht mehr erwähnt.

Marcus Weinmeister

Zwar werden wir zunehmend mit Anime-Synchronisationen und Comic-Serien zugepflastert, aber die Qualität sinkt stetig. Nachdem zunächst mit Fernost-Perlen gelockt wurde, hat sich der hochkarätige Nachschub aus Übersee erschöpft, nur vereinzelte Highlights halten den Fan noch bei der Stange.
Zu den "Policenauts": Das "Snatcher"-ähnliche Grafik-Adventure ist auf den japanischen Markt zugeschnitten, westliche Umsetzungen verzeichnen eher magere Absatzchancen und wurden vorerst auf Eis gelegt – leider!



„Analog-Kurs“

Controller-Junkies investieren ihr Erspartes in teures Zubehör wie Lenkräder oder Zwillings-Sticks für analoge Luftschlachten. Besonders enthusiastische Fans demontieren die Einrichtung und zimmern abenteuerliche Arcade-Konstruktionen zusammen. Der Haken: Die wenigsten Highlights kommen mit einer ausgefeilten Analog-Unterstützung auf den Markt. Eure Meinung zum Analog-Thema: Ist ein Titel wie "Formel 1" ohne Lenkrad-Unterstützung für Euch gestorben oder sehnt Ihr Euch nach feinfühligem Dirigieren statt roher Digital-Gewalt?



Lara Crofts Anime-Halbschwester von Matthias Lamberti, Rehligen

Impressum

Chefredaktion: Martin Gaksch (mg), Winnie Forster (wi) gemeinsam verantwortlich für den redaktionellen Inhalt
Redaktion: Robert Bannert (rb), Christian Blendl (cb), Tobias Hartlehnert (th), Andreas Knauf (ak), Oliver Ehrle (oe, freier Mitarbeiter)

Die Redaktion erreichen Sie unter
Telefon (0 82 33) 74 01-0 / Telefax (0 82 33) 74 01-17
MANIAC online: www:logon.de/maniac

Layout: Andrea Danzer, Daniel Wagner
Titelgestaltung: Andrea Danzer
Titelmotiv: "Soul Blade", © Namco/Sony
Produktion: Andreas Knauf
Anzeigenleitung & -disposition: Andreas Knauf, viSdP
Telefon (0 82 33) 74 01-12
Telefax (0 82 33) 74 01-17
Anzeigenvertretung: Axel Chalupsky
Telefon & Fax (0 40) 52 37 196

Manuskripteinsendungen: Manuskripte müssen frei von Rechten Dritter sein. Werden sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten, muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Einwilligung zum Abdruck in MAN!AC oder anderen Publikationen des Verlages. Für unverlangt eingesandte Manuskripte übernimmt der Verlag keine Haftung. Honorare nach Vereinbarung.

Erscheinungsweise: monatlich
Einzelverkaufspreis: 5,90 DM
Jahresabonnement (Inland, 12 Ausgaben): 59,90 DM
Bestell- und Abonnement-Service: Cybermedia GmbH, Aboservice, Wallbergstraße 10, 86415 Mering
Vertrieb Handel: MZV GmbH & Co. KG, Telefon 089/31906-10
Lithographie: Typework GmbH, Bgm.-Wegele-Str. 6, 86167 Augsburg
Druck: Oberndorfer Druckerei, A - 5110 Oberndorf/Salzburg

Anschrift: **Wallbergstraße 10, 86415 Mering**
Geschäftsführung: Martin Gaksch, Andreas Knauf
Umweltschutz: MAN!AC wird auf chlorfrei gebleichtem Papier gedruckt.

Inserenten



Ein Kölner Lokalsender interviewt die MAN!ACs, Robert staunt über sein mieses Profil.

Der Cybermedia-Stand: MAN!AC- und PC-Xtreme-Redakteure zum Anfassen.

Lara Croft – geballte Ladung: Olli hat Eidos' "Tomb Raider"-Damen ins Herz geschlossen.

Multimedia-Bazar

Computer'96 in Köln

Die Kölner Computer- und Konsolen-Show feierte ein dreitägiges Happening: Die Cybermedia-Crew war mit einem eigenen Stand vor Ort.

Schon im vergangenen Jahr schickten die Konsolen-Anbieter nur kleine Stoßtrupps auf die Kölner Consumer-Show, an einen Messestand wurde von Nintendo, Sega und Sony kein Gedanke verschwendet: Statt dessen zeigte man die jüngsten Kunstwerke am MAN!AC-Stand. Auch diesmal hatten die Videospiel-Giganten wenig Interesse und schickten nicht mal ihre PR-Leute an die kölner Front. Während die Konsolen-Vertreter sich in warmen Firmen-Büros verschanzten, brachen die MAN!ACs in einer Nacht-und-Nebel-Aktion in Mering auf, um durch Eis und Schnee nach Köln zu schlittern.

Stargäste bei Electronic Arts: Die Fantastischen Vier kommentieren FIFA-Spiele.

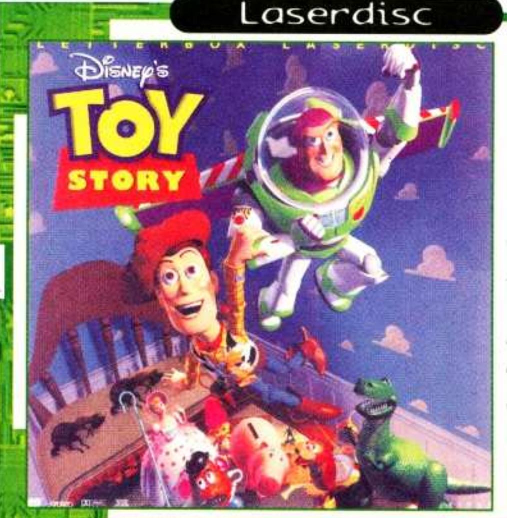
Nach einer schlaflosen Nacht im Consumer-Mekka angekommen, stehen wir zunächst vor verschlossenen Pforten und registrieren geschockt: In diesem Jahr sollte der Besucher-Pulk in nur eine Halle gestopft werden, die zweite Ausstellungshalle blieb gesperrt. Ähnliche Enttäuschung am ersten Tag: Während sich nur vereinzelte Grüppchen hartgesottener Freaks auf's Gelände bemühten, nutzten wir die entspannte Lage für ausgiebiges Herumstöbern. Während Olli Eidos' "Tomb Raider"-Damen nachstellte (siehe Bild), verfransten wir uns zwischen etlichen Ramsch-Läden und Shareware-Anbietern, bekannte Händler wie Theo Kranz waren die Ausnahme und beklagten eher mäßige Absätze. Die einzigen Blickfänge waren – neben dem Palast von Aussteller Software 2000 – das monströse EA-Sports-Bollwerk sowie der Graffiti-verzierte Ghetto-Käfig von Flying Arts. Nach dem Rundgang verschlug es auch die Industrie-Prominenz zum Cybermedia-Lager: Neben EAs Florian "Stanglnator" Stangl war Flying Arts' Mark Küpper regelmäßiger Gast am MAN!AC-Stand. Schließlich stolperte auch die Softgold-Delegation vorbei: Zwischen Zigarettendunst und abendlichen Party-Exzessen wurde manches Geschäft unter Dach und Fach gebracht.

Am Samstag wurde das Messegelände schließlich doch noch gestürmt: Während Robert den Ansturm knipst, huschen die meist berucksackten Besucher unter Absperrungen hindurch und stürmen den Peripherie-Bazar. Nach ein paar Spiele- und Hardware-Schnäppchen ging's dann zu den eigentlichen Attraktionen. Am Flying-Arts-Stand zeigten Acclaims Reza Memari und PR-Neuzugang Stefan Luludes das berüchtigte "Turok". Sauriergekreische und Subwoofer-Bässe konkurrierten mit Electronic Arts' "FIFA"-Präsentation. Auch wenn sich bei den MAN!ACs erste Taubheitserscheinungen einstellten – Christian, Olli, Tobias und Robert haben bereitwillig sämtliche Fragen beantwortet und eifrig Autogramme verteilt. Auch bei den hitzigen Wertungsdebatten wurde nicht gekniffen – brave MAN!ACs durften bei uns erste Blicke auf kommende Highlights wie "Pandemonium", "Virtual On" oder Gremlins "Hardcore"-Derby werfen. Neben der aktuellen MAN!AC und alten Ausgaben zum Sonderpreis wurde das neue Cybermedia-Magazin PC-Xtreme unter's Volk gebracht: Nach dem Videospielansturm haben sich Robert und Tobias mit den ersten PCX-Fans unterhalten. Erstausgaben gingen im Akkord über die Theke und am zweiten Tag war das halbe Gelände mit PCX-Aufklebern zugepflastert. *rb*

Auch in diesem Jahr pinselte Meister-Body-Builder Roger Horvath einen Riesen-Hardguy.

Auch Mitbewerber schätzen unsere Berichte: Frank Heukemes von der Power Play.

Laserdisc



Toy Story

Disney und die Pixar-Animations-Studios schufen den ersten voll gerenderten Kinofilm: Um das Computer-Naturell der Akteure zu verstecken, wurde als Szenerie ein Kinderzimmer gewählt. Die eher verhalten präsentierten Menschen werden nur selten gezeigt, statt dessen turnen rundliche Spielzeuge durch den Experimentalstreifen. Über vier Jahre hat das Pixar-Team an den Abenteuern um die Cowboy-Puppe Woody und den Plastik-Space-Ranger Buzz Lightyear gebastelt, herausgekommen ist eine moderne Version der Zinnsoldaten-Mär – mal urkomisch, mal mitreißend und zu jeder Sekunde eindrucksvoll inszeniert. Am Schluß steht das obligatorische Happy-End, und alle Spielzeuge haben Wichtiges über Freundschaft, Moral sowie Toleranz dazugelernt. Ein Meilenstein des modernen Trickfilms mit tollen AC-3-Effekten und beschwingter Randy-Newman-Musik.

Toy Story, NTSC, zwei Seiten CLV, 81 Minuten, Widescreen (1,77 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, ca. 35 US-Dollar. Bei Line Edition, Tel.: 07033/80237



Laserdisc

Heat



Ein knapp dreistündiger Thriller mit Al Pacino und Robert de Niro: Wer die Marathon-Distanz durchhält, blickt auf einen atmosphärisch dichten, durchaus originellen Krimi mit Starbesetzung zurück. Kribbelnde Spannung, dezente Action, leicht meditative Stimmung im „Urban Cinema"-Stil – nicht nur für Fans gehobener Schauspielkunst sehenswert. Gute Bild- und Tonqualität.

Heat, NTSC, drei Seiten CLV, 171 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, ca. 40 US-Dollar



Laserdisc

The Abyss



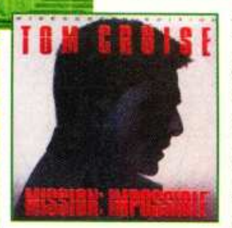
Ach, so war das gemeint: Die Lang-Fassung von "Abyss" erklärt die Motive der Aliens und gibt der Story eine neue Qualität. Außerdem wurde der spannungsgeladene Unterwasser-Thriller um ein paar Spezialeffekte bereichert (Flutwelle) und perfekt mit AC-3-Digitalton abgemischt. Liebhaber kommen um die Neuauflage nicht herum.

The Abyss – Extended Version, NTSC, vier Seiten CLV, 171 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, ca. 60 US-Dollar



Laserdisc

Mission Impossible



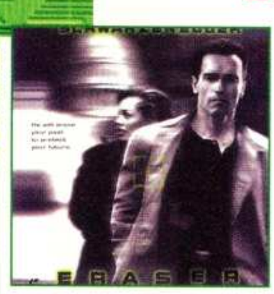
Das Remake der Kult-Serie geht eigene Wege: Statt verschämter Gaststar-Hommage an den TV-Klassiker setzt Hauptdarsteller und Produzent Tom Cruise auf neue Ideen. Der Action-Thriller ist spannend, mit vereinzelten Special-FX aber weit weniger effektgeladen als vermutet. Dafür kann man der Story im Vergleich zu anderen 96er-Blockbustern ohne Tobsuchtanfälle folgen. Bild & AC-3-Ton sind perfekt.

Mission Impossible, NTSC, zwei Seiten CLV, eine Seite CAV, 110 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, AC-3, THX, ca. 45 US-Dollar



Laserdisc

Eraser



Arnie kehrt zu seinen Action-Wurzeln zurück und ballert die bösen Buben mal wieder im Dutzend um: Die Handlung ist in alter Schwarzenegger-Tradition eher nebensächlich – Hauptsache, es kracht ordentlich und schweißige Schwellmuskeln glänzen. Im ersten Moment zerlegt Arnold ganze Terror-Heerscharen und verarbeitet computerberechnete ILM-Krokodile zur Handtasche, im nächsten Augenblick schlüpft er in die Rolle des fürsorglichen US-Marshals John Krueger: Hochsensibel, pflichtbewußt und zu jeder Zeit streng dienstlich. Sogar die Reize seines mit Vanessa Williams attraktiv besetzten Schützlings lassen den Action-Haudegen kalt. Eine rasante und selbstironische Action-Orgie mit soliden Effekten und jeder Menge ursprünglichem Arnie-Appeal. Leider bietet die Laserdisc ein dezent verrauschtes Bild und nur mittelprächtigen Surround-Sound – und keine AC-3Tonspur. Schade.

Eraser, NTSC, zwei Seiten CLV, 115 Minuten, Widescreen (2,35 zu 1), Dolby Surround, ca. 40 US-Dollar.



Laserdisc

The Arrival



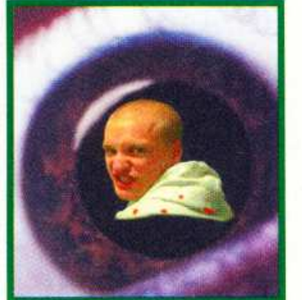
Aliens auf der Erde: Diese Thematik griff nicht nur "Independence Day" auf, doch im Windschatten des Mega-Erfolges ging "The Arrival" völlig unter. Charlie Sheen spielt einen Wissenschaftler, der mit seinem Radio-Teleskop verdächtige Geräusche aus dem All auffängt. Als er diesen Vorfall seinen Vorgesetzten meldet, wird er kurzum gefeuert. Logischerweise forscht er auf eigene Faust weiter und kommt schließlich einer weltbedrohenden Konspiration auf die Schliche. "The Arrival" mutet wie eine überlange "Akte X"-Folge an, selbst das Ende ist offen. Die drei Sterne erhielt das mittelmäßig spannende, mittelmäßig gespielte und mittelmäßig nachvollziehbare Alien-Drama nur mit viel guten Willen.

The Arrival, NTSC, zwei Seiten CLV, 109 Minuten, Widescreen (1,85 zu 1), Dolby Surround, AC-3, ca. 40 US-Dollar



"Speed" kommt auf Touren: Neben "The Abyss" wurde auch der 94er-Kinohit "Speed" einer AC-3-Kur unterzogen. Im Vergleich zum ohnehin ausgezeichneten Dolby-Surround-Ton gewinnt die AC-3-Fassung in beängstigender Weise an Dynamik und Trennschärfe. Für Dolby-Digital-Besitzer ein Pflichtkauf! Auch "Last of the Mohicans" mit Daniel Day-Lewis wurde in AC-3 wiederbelebt. Die neue THX-Laserdisc ändert zwar nichts am Aussterben des sympathischen Völkleins, verschönt uns aber die letzten Stunden mit raumgreifenden Effekten und einem deutlich besseren Bild.





Wenn die Weihnachtskekse verdaut und Eure Geldbeutel prall gefüllt sind, steht der Erweiterung Eures Videospielarchivs mit dieser MAN!AC nichts mehr im Weg. Beschweren sich sonst regelmäßig Neo-Geo-Fans über mangelnde Beachtung, ist diesmal Abhilfe geschaffen: Wer in den Kleinanzeigen schmökert, findet diesen Monat eine reichhaltige Auswahl an Neo-Geo-Produkten. Prügelspielfans sollten zugreifen, solange die Automaten-Konsole noch billig in Euren Briefkasten wandert und nicht als vergriffene Rarität gehandelt wird. Viel Spaß beim Bestellen, Euer Olli!

SUCHE

NINTENDO

Nintendo-Spiele bis 30 DM, Sega-Spiele bis 30 DM, Game Boy-Spiele bis 20 DM. Tel. 03838/253652 (ab 20 Uhr, David)

Fifa'96, ISSD, SoM, SoE, SMW2, F1 Pole-Position, DK1+2, Breath of Fire, Lufia, Toy Story, Asterix & Obelix, SSF2, Schlümpfe, Pinocchio & FF3. Zahle je Spiel 25-40 DM. Tel. 05137/78596

Nintendo 64 zu kaufen gesucht! Tel. 02564/31046 (Thomas)

SEGA

Next Generation Club Hamburg: Bei uns bekommt Ihr jedes Spiel ca. 10-20 DM billiger (wegen Sammelbestellung!). Kein Clubbeitrag! Schon 70 Mitglieder! Next Generation Club Hamburg, c/o Frank Lindermann, Ünner Brandheid 24, 21147 Hamburg. Tel./Fax 040/7961180

Neuheiten (z.B. Tomb Raider, Virtua Cop2 usw.) + **Konsolen + komplette Sammlungen** für Sega, Sony & Nintendo. Suche auch Ultra64! Tel. 0641/970424

Kaufe & tausche Spiele für Saturn & Playstation, auch Sammlungen mit Konsole! Suche für SNES Strategie- & Rollenspiele. Suche Ultra64 mit Spielen. Tel. 04774/991104 (Rainer)

MD-Spiele: Speedball2 & Budokan. Bitte keine überteuerten Angebote, die Dinger sind nicht mehr als je 30 DM wert! Tel. 08807/91996 (ab 14 Uhr)

PLAYSTATION

Next Generation Club Hamburg: Bei uns bekommt Ihr jedes Spiel ca. 10-20 DM billiger (wegen Sammelbestellung!). Kein Clubbeitrag! Schon 70 Mitglieder! Next Generation Club Hamburg, c/o Frank Lindermann, Ünner Brandheid 24, 21147 Hamburg. Tel./Fax 040/7961180

Tausche: Alien Trilogy (uk), Shellshock (dt), Tekken (dt), Battle Arena T1/2. Suche Sim City2000 (dt), Ridge Racer Rev., Destruction Derby1/2, Resident Evil1/2, Wipeout2097 usw. Tel. 02643/940956 (André)

Sim City2000 für PSX. Habe: Wipeout, Tekken, Destruction Derby, Air Combat. Tel. 04105/4991 (Torben Wittig)

Tausche PS-Spiele: Habe Descent, SF Alpha, Shellshock, RR, Air Combat, Total NBA ua. Suche Fade to Black, Tobal No.1, Tunnel B1, Space Hulk ua. (auch jp & us!). Tel./Fax 02234/63032 (Christof)

Dringend! **Negcon-Pad und Die Hard Trilogy!** Zahle gut! Tel. 040/6054302 (Bob Röttger)

Square Demo-CD. Tausche gegen 4 CDs des PS Magazines (Pal) oder zahle max. 30 DM. Suche auch Popolocrois (jp) für max. 60 DM. Ruft an unter: Tel. 039002/43870 (ab 15 Uhr, David)

Neuheiten + Konsolen + Modulsammlungen für Sony PS, Saturn, SNES, GB usw. Suche obendrein ganz besonders: Tekken2, Blazing Dragons, Virtua Cop2 usw. Bitte meldet Euch unter: Tel. 0641/970424 (Kirsten)

Spiele für PSX! Tekken2 (Pal), Blazing Dragons, Time Commando, Chronicles of the Sword. Tel. 08821/71473

Alien Trilogy, Discwolrd, John Madden'97, Myst, Return Fire, Rock'n'Roll Racing, Fifa Soccer, Die Hard, Blazing Dragons, Bubble Bobble2. Zahle je bis zu 50 DM. Björn Bogdala, Ostbahnhofstr.9, 60314 Frankfurt.

EXOTEN

Neo Geo Module: KoF 95/96, Baseball Stars2, 3 Countbout, Art of Fighting3, Fatal Fury4 usw. Suche RGB-Konsole bis 150 DM! Suche RGB-3DO FZ1 + Pads + 2-3 Spiele! Tel. 07161/37511 (Mo-Do 18-21 Uhr, So 11-19 Uhr)

Mak RGB + Platinen! Neo Geo-Module! Verkaufe div. Saturn + Neo Geo-Spiele! Kain Tausch! Bitte keine überteuerten Angebote! Verkaufe Arcade-CDs! Suche auch Splatter- & Gore-Filme ab 18 Jahren! Tel. 07161/37511 (18-21 Uhr, So 10-20 Uhr)

Spiele für Jaguar (AvP, Rayman usw.), tausche evtl. gegen Lynx-Spiele (Lemmings, Klax, Toki, Golf usw.). Laßt Euch nicht vom AB abschrecken! Tel. 05491/5311 (mögl. ab 18 Uhr)

Turbo Duo + Spiele + Umbau. Biete MD2 + MCD2 + Speichermodul + 12 CD's + 12 Module (ua. Shining Force CD, Sonic CD, Lunar2, Landstalker, Light Crusader, Story of Thor, Soleil, Dark Wizard, Dungon Expl. uvm.). Tel. 08621/64096

Neo Geo-Module, vor allem KoF, AoF2, Metal Slug usw. Bitte alles anbieten! Suche außerdem Neo Geo CD-Konsole + Spiele. Tel. 089/3144661 (Florian)

Jaguar-Spiele & MSX-Module! Tel. 08807/7127

AC-Adapter (Netzteil) **für Neo Geo** (Modul). Zahle bis zu 80 DM. Technische Daten: 220V, 38 VA, Output 10 V. Tel. 0821/606301

OLDIES

CBS-Colecovision-Spiele + Zubehör, alles anbieten, zahle bis 20 DM pro Spiel. Schreibt an: Thorsten Böhm, Dahlienstr. 11, 33803 Steinhagen.

Vectrex-Konsole, Zubehör, Folien, Module, sowie alles für Intellivision, Phillips G7000, Colecovision, Schmidt TVG2000, Atari VCS2600/7800, Saba & NES, sowie Coleco-Netzteil. Tel. 02156/77827 (Ralf)

SONSTIGES

Suche für 3DO die Games Sherlock Holmes & Hell. Tel. 0711/593806

Sega Saturn-Club! Spieleinfo, Neuspielebestellung, Gebrauchtspielinfo aus Dt. Kostenlose Information unter: Insider, Peter-Wagner-Str.1, 97080 Würzburg oder ab 18 Uhr: Tel. 0172/6518238 (-,39/Min.)

(Ver)kaufe & tausche **Spiele und Konsolen** für alle möglichen Systeme. Kaufe und tausche auch ganze Sammlungen. Tel. 089/1403732

Achtung: **Suche MAN!AC-Ausgaben** Nr.: 12/95, 4/96, 5/96, zahle je 10 DM pro Ausgabe oder tausche alle drei Ausgaben gegen pas PSX-Spiel Descent. Tel. 07627/911430 (tagsüber)

Neuheiten, Geräte & komplette Sammlungen für Sony PSX, Sega & Nintendo. Suche auch Nintendo 64 (us). Tel. 0641/970436 (Monika)

VERKAUFE

NINTENDO

Tausche oder verkaufe **GB + 9 Games** + Batterieset + Gamelight + 5 SNES-Games gegen PS + Pad + 1-2 Spiele. Preis auf Anfrage! Raum Köln-Bonn. Tel. 0228/461851 (ab 13:30 Uhr, Alexander)

SNES mit 10 Topspielen für 750 DM oder Tausch gegen PS mit 2 Spielen (Ridge Racer, Tekken) oder gegen Saturn mit 2 Spielen (Virtua Fighter Remix, Sega Rally). Alles 100% ok, ruft an unter: Tel. 0209/586739

Nintendo64-Spiel **Wave Racer (jp)** für 100 DM zu verkaufen! Mike Kretschmar, Wuppertal. Tel. 0202/403500 oder D2 Tel. 0172/9105023

SNES + 3 Spielen & **Sega Mega Drive + 3 Spiele** zu verkaufen oder Tausch gegen Playstation + Pad + 22 Spiele. David Hederek, Heineweg 5, 37339 Worbis.

SNES (jp/RGB) + Converter + 2 Pads + Spiele nur komplett, Preis VB. Suche auch Animes (Bubblegum Crisis, Armitage3, usw.) Tel. 08342/40284

SNES + 8 Spiele (Street Fighter2 T, Donkey Kong Country, Fifa Soccer'95 usw.) + 2 Pads + Super Game Boy für 400 DM. Tel. 09153/7490 (ab 14 Uhr)

6 SN-Spiele (Zelda, SF2, RotR, Wrestlemania, Edono Kiba, SMW1) komplett für 100 DM. Tel. 09971/30178

SNES + 18 Spiele (z.B. Earthworm Jim, Blackhawk, NHL'96, NBA Jam'95, Yoshi's Island, Stargate usw.) + 2 Pads VB 850 DM, fast alles mit Verpackung. Tel. 0511/8790297 (ab 17 Uhr)

SNES-Spiele: ISS-Deluxe, Big Hurt Baseball, Give'n Go, Wild Guns, Batman Forever, Sim City & Jedi3 für 300 DM. Martin Hofmann, Am Goldberg 5, 97318 Kitzingen.

SNES + 6-Player-Adapter + 50/60Hz + 2 Pads + **12 Spiele** VB 550 DM, sowie Verkauf & Tausch von PS-Spielen. MD + 15 Spiele Vb 550 DM. Tel. 05725/7488

Nintendo64: Biete die Titel Super Mario64 für 99 DM und Wave Racer64 für 129 DM, evtl. auch weitere Spiele. Tel. 06221/712609 (evtl. Anrufb.)

Ca. **80 Spiele für SNES & Mega Drive** zu verkaufen oder gg. SNES- & PS-Spiele zu tauschen. Habe z.B. Shining Force1&2, DKC1&2, NHL'96 usw. Preise nur 20-70 DM! Alle Spiele wie neu erhalten! Tel. 030/3418661



Ca. **17 SNES-Spiele** (us), alle in OVP + Anl., sowie 3 ASCII-Pads + **Multitap** + Game Genie ua. NBA Jam TE, Stunt Race FX, Alien3, AC + Raiser, NHL Stanley Cup für 400 DM per NN (NP ca. 1900 DM). Tel. 02232/680021(15-21 Uhr, Thomas)

Achtung!!! **SNES + 2 Pads + 11 Topspiele** (z.B. Secret of Mana & Super Mario World2) für 450 DM! Auch einzeln, alles in Topzustand! Meldet Euch bei: Tel. 04133/7296 (Sören Lorenz)

Für grenzenlosen Fünf-Spieler-Spaß sorgte auf dem Super Nintendo Hudson's Multitap. Leider existieren außer "Super Bomberman 3" keine gehaltvollen Fünf-Spieler-Module auf Nintendo's 16-Bitter. Für vier Pad-Artisten gibt's jedoch einige Hits: Die MANIAC-Multiplayer-Profis empfehlen Euch neben allen Bomberman-Abenteuern "Smash Court Tennis" (Namco), "Excite Stage '94" (Epoch) und "Micro Machines 2" (Ocean).

SNES 110 DM, DKC 50 DM, Ind. Jones 50 DM, Super SF2 65 DM, Pitfall 50 DM, Star Wars 50 DM, Stargate 40 DM, EWJ 50 DM, FF3 80 DM, Paws of Fury 40 DM, NBA Jam TE 50 DM, Earthbound 60 DM, Chronotrigger 80 DM, Breath of Fire2 80 DM, EWJ2 70 DM, Super Game Boy 50 DM ua. Tel. 09331/89334

NBA Live'96, Secret of Evermore, Illusion of Time, Secret of Mana, Yoshi's Island, Tetris & Dr. Mario, International Superstar Soccer Deluxe usw. Tel. 07422/3392

SEGA

140 MD + 40 MCD + 20 Saturn-Spiele!!! MCD2 (neu, mit Garantie)!!! Multimega (neu)! 32X + Spiele! Suche: Saturn + Psx + 3DO-FZ1 + Nomad, ua.! Nachnahme-Sendung kein Problem! Also bis bald! Tel./Fax 02421/770061 (bis 22 Uhr)

Sega Mega Drive-Spiele: Quackshot, California Games, Outrun (jp) & Ballerspiel für VHB 80 DM. Tel. 0451/605277 oder (nach 18 Uhr) Tel. 01772/470051

Tausche & verkaufe **Saturn- & Playstation-Spiele**. Habe Novastorm, Digital Pinball, Clockwork Knight1+2, F1 uvm. Suche Virtua Cop2, Nights, Crash Bandicoot, Thunderhawk2. Verkaufe auch MCD-Spiele. Tel. 07161/40951

Saturn + 2 Pads + Adapter/Speicher + Pistole + 8 Spiele (Sega Rally, Wipeout, VF2, Virtua Cop etc.) VB 900 DM, auch einzeln! Außerdem MD + MCD + 4 Spiele für 280 DM VB! Tel. 05321/22953

MD1 + 3-Button-Pad & 6-Button-Pad + 18 Spiele (ua. Primal Rage, Samurai Shodown, Mega Turrican usw.) komplett nur 500 DM VB. Tel. 04770/1214 (Michael)

Sega Saturn + Nights into Dreams + 3D Analog Pad + Sega Rally + Virtua Fighter2 + Panzer Dragoon2 + Daytona USA + VF und Controller, 100% ok! Tel. 00436462/4541 (Österreich)

Schnäppchen! **Mega Drive2 + 40 Spiele** + ein Pad für 800 DM! Unbedingt anrufen! Tel. 0221/603331 (ab 19 Uhr)

Saturn-Games: VF2 us 60 DM, Shellshock dt 60 DM, Nights + Controller jp 90 DM, Nights dt 60 DM, Thunderhawk2 55 DM, Exhumed dt 80 DM, Iron Storm us 70 DM, Bubble Bobble dt 60 DM, Panzer Dragoon2 dt 60 DM, Universal-Adapter 30 DM. N64: Mario + Pilotwings jp je 130 DM! Suche N64 (us). Alles Topzustand! Versand per NN + Porto! Kein Tausch! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Tausche **Prügelspiele für Saturn & SNES** gegen Playstation mit einem Spiel & Memory Card. Suche für SNES Shanghai. Tel. 07251/87480 (ab 17 Uhr, Alex)

Tausche **Saturn-Games**: Magic Carpet, Toshinden Remix, Alien Trilogy, Virtual Open Tennis. Verkaufe PC-CD Rom Cyberia 25 DM, Transport Tycoon & Theme Park zus. 30 DM usw. Tel. 040/6311046 (ab 16 Uhr)

Sega Saturn (ein Tag alt) + Panzer Dragoon + Sega Flash. Auch Tausch gegen Playstation + Gun. Marco Joas, Landwehrstr. 10, 80336 München. Tel. 089/554134 (ab 17 Uhr)

Game Gear + TV-Tuner + 7 Spiele mit Anleitung, Preis nach VB. Tel. 02065/89510 (Daniel)

MD2 + 5 Topspiele (Sonic2, Fifa Soccer, Battle Frenzy, Street Fighter2, Pitfall) für zusammen nur 310 DM VB (NP 740 DM). Tel./Fax 08389/742

Saturn-Spiele: NBA Action, Theme Park, Mystaria, Virtua Cop, VF2, Sega Rally, Panzer Dragoon2, Action Replay Pro. Tel. 08061/37809 (ab 18 Uhr, Alex)

Nights + Analogpad (jp), neu und orginalverpackt für 100 DM. Außerdem für PSX Jumping Flash2 (jp) incl. Jumping Flash1, gebraucht für 60 DM VHB. Tel./Fax 05225/897844 (abends)

Ca. **50 Mega CD-Spiele**, ich schicke eine Liste raus, ruft an: Tel. 04529/624

Ca. **50 Mega CD-Spiele**, ich schicke eine Liste raus, ruft an: Tel. 04529/624

Saturn + 6 Spiele (z.B. Shellshock, Sega Rally, Fifa Soccer, Wing Arms usw.) für 680 DM. Verkaufe auch MD + 4 Pads + 18 Spiele (z.B. EWJ, Road Rash & Prügelspiele) für 400 DM. Tel. 09331/89334

Andretti Racing'97 (Pal, neu) 70 DM, Total NBA'96 (Pal) 60 DM. Tel. 0281/42984(bis 21 Uhr)

Saturn + 2 Pads + Action Replay + Demo CD + 13 Spiele (z.B. Bug, Virtua Fighter2, Panzer Dragoon...) für nur 890 DM. Ruft an!!! Tel. 08233/9036 (Mo-Fr 14-15 Uhr)

Guterhaltenes **Mega Drive2 + 6 Spiele** + 2 Pads, Preis nach VB, Anruf lohnt sich wirklich. Tel. 08191/89254 (20-21 Uhr)

PLAYSTATION

Ausführliche **Komplettlösungen** für D, Resident Evil & Discworld für je 10 DM + 2 DM Porto in bar oder Briefmarken. Schreibt an: Christian Luttenbacher, Trendelenburgstr. 3, 23562 Lübeck. Tel. 0451/595219

Discworld, Theme Park, Shellshock, Twisted Metal, Wipeout, Shockwave Assault, True Pinball je 59 DM. Tel. 0271/370122 (Thorsten)

Games für Playstation, Saturn & N64! Call: Tel. 08062/3006

Philosoma, Parodius, Viewpoint uvm. Suche Tomb Raider, Wipeout1+2 und alle möglichen Konsolen. Habe zum Tausch PSX, MD, NG & SNES-Spiele. Suche ua. auch Game Gear-Spiele! Tel. 04962/5655 (Frank Höfs)

Sony PSX-Spiele: Toshinden 50 DM, Hi Octane 40 DM, Novastorm 50 DM, Defcon 50 DM, Striker'96 50 DM, Cyberspeed 30 DM, Descent 50 DM, Zero Divide 50 DM, Total NBA'96 50 DM usw. Tel. 04529/624

Sony Playstation (Pal), orginalverpackt für 370 DM + PVV bestehend aus Controller, Scart-Kabel, Demo CD & Konsole. Tel. 0951/67172 (rufe zurück!)

Tausche PS-Spiele! Habe Fomel1 (fast neu, keine Kratzer), tausche gegen Tekken2 (nur Pal). Tel. 07531/68908 (ab 14 Uhr, Ralph)

Tausche & verkaufe Wipeout, Street Fighter Alpha & Thunderhawk2 (alle Pal & 100% ok) für je 50 DM oder Tausch gegen: Need for Speed, Descent, D. Derby, Die Hard Trilogy. Tel. 08167/11684 (Stefan)

PS-RGB-US-Chipumbau mit 15 Spielen (SF1+2, Tekken1+2, usw.) für 1080 DM. Neo Geo CD mit 8 Spielen 550 DM, auch Tausch möglich! Tel. 02369/23926 (ab 16:30 Uhr, Lars)

Crash Bandicoot (us) 80 DM, Alien Trilogy (uk), Total NBA'96, Resident Evil (us) je 60 DM. SNES More Fun Set unbenützt (Gewinn) 200 DM. Suche: Tekken2, Track & Field, RRR, Jumping Flash2. Tel. 08161/65766 (Stefan)

Neuwertige **Sony PSX** (2 Monate alt) + Resident Evil + Wipeout + Memory Card + Literatur komplett deutsch für 450 DM. Tel. 07681/4420

PSX-Spiele: Total NBA, Need for Speed, RRR, X-Com und Strategiespiel je 60 DM. Fifa'96, Boxers Road je 50 DM. Resident Evil (us), Alien Trilogy (us) je 70 DM. PSX-Umbau mit Einbauanleitung 60 DM. Suche Fade to Black! Tel. 09851/1731

PSX + 10 Top-Spiele + Memory Card + RGB-Kabel + Link-Kabel + Multitap + 4 Pads (alles Pal) für 1500 DM VHB. Resident Evil (us) 85 DM. Tel. 04526/8309 (Sören)

Verkaufe & tausche **Playstation-Spiele:** Fifa Soccer'96, Int. Track & Field, Resident Evil, (us) usw. Suche Biohazard (Resident Evil jp.), Tekken2 und andere neue Spiele - tausche auch 2:1! Tel. 08031/66478

PSX-Games: NBA In the Zone us 60 DM, Alien us 60 DM, Return Fire us 70 DM, Cyberwar jp 3 Discs 55 DM, Toshinden2 jp 60 DM, Track & Field dt 70 DM, Final Match Tennis jp 50 DM, Silverload us 50 DM, RRR jp 65 DM, Strategiespiel us 60 DM, Skeleton Warriors us 55 DM, NHL Face Off us 65 DM, Action Replay Vol.1 25 DM! Suche günstiges N64 (us)! Alles Topzustand! Versand per Nachname + Porto! Kein Tausch! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Crash Bandi. 60 DM, Beyond t.B. 50 DM, Tekken 40 DM. Tel. 0761/891038

PSX-Games: Ballerspiel 50 DM, Warhawk, D.Derby, Twisted Metal je 55 DM, Alien Trilogy, Discworld, Total NBA, Descent, Magic Carpet, Impact Racing, Road Rash, Street Fighter Alpha, WC3, X-Com je 60 DM. Prügelspiel, Tekken2, Formel1 je 75 DM, alle Pal! Alles Topzustand! Versand per Nachnahme + Porto! Kein Tausch! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Impact-Racing 50 DM, Wipeout 50 DM, Kileak the Blood 30 DM, Toshinden 45 DM, Shockwave Assault 45 DM, Wrestlemania 50 DM. Tel. 0172/3427406

Jp/us/Pal-Games: z.B. Biohazard, Choro Q, Alien Trilogy, Toshinden1/2, Galaxian3, Ridge Racer, RRRevolution, Wipeout, In The Zone, Raiden Project, Air Combat, Tekken. Tel. 02064/12201 (ab 19 Uhr)

PSX-Spiele: Toshinden2, Ridge Racer2, Alien Trilogy, Formel1, Thunderhawk2, NBA in the Zone, NBA Jam, Gunner's Heaven, Winning Eleven! Tausche auch gegen PSX- und Saturn-Spiele! Tel. 0291/1798

Tausche & verkaufe Warhawk + Negcon (Pal) gegen Madcatz (tausche auch gegen andere Lenkräder). Tel. 036848/87222 (Phillip)

Tausche & Verkaufe Alien Trilogy, Thunderhawk2, Assault Rigs, Discworld. Suche Track & Field, X-Com, Theme Park, Need for Speed, alles Pal, bei Verkauf 50 DM. Tausche 1:1. Sascha Phillip, Memelstr.15, 91555 Feuchtwangen.

Wing Commander3, Ridge Racer Revolution je 60 DM oder zusammen für 110 DM. Beide Pal und einwandfrei!!! Tel. 07661/980154 (ab 19 Uhr)

Komplettlösungen für Resident Evil, D, Discworld & Blazing Dragons für je 10 DM + 2 DM Porto in bar oder Briefmarken. Christian Luttenbacher, Trendelenburgstr.3, 23562 Lübeck. Tel. 0451/595219

PS + Memory Card + 12 Spiele (z.B. Formel1, Alien Trilogy uvm.) für nur 1100 DM. Tel. 02581/634560 (ab 15 Uhr, Michael)

PRIVATE KLEINANZEIGE FÜR 5 DM

Bitte veröffentlichen Sie in einer der nächsten MAN!ACs den folgenden Anzeigentext unter der Rubrik

Einfach ausschneiden und einsenden an: **Cybermedia Verlags GmbH • Kleinanzeigen •** Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

SUCHE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

VERKAUFE: ☐ Nintendo ☐ Sega ☐ Playstation ☐ 3DO ☐ andere Konsolen & Exoten ☐ Oldies & Klassiker ☐ Sonstiges

Private Kleinanzeige: Maximal 5 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich! **5.- DM in bar oder in Briefmarken beilegen.**

Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Name, Vorname **Straße, Nr.** **PLZ, Ort**

Ort **Datum** **Unterschrift**

Bitte beachtet bei allen Kauf- oder Verkaufsanzeigen folgendes: • Kleinanzeigen ohne vollständige Absenderangabe sowie Anzeigentexte unter Postlagernummer werden nicht veröffentlicht. • Euer Auftrag muß komplett ausgefüllt und unterschrieben sein. • Der Verlag veröffentlicht keine Anzeigen, die auf den Handel mit Raubkopien schließen lassen oder Namen indizierter Software enthalten.



PLAYSTATION

Andretti Racing neu 70 DM, Lemmings3D 50 DM, Defcon5 50 DM oder Tausch gegen Wipeout2097, A-Train & Return Fire. Tel. 02191/82243 (RS)

PS-Spiele: Wing Commander3, Discworld, Air Combat, Skeleton Warriors, Firestorm, Magic Carpet, Strategiespiel, Fade to Black, Shellshock je 50 DM. Tel. 06669/1381 (ab 19 Uhr, Richard)

Hey Genossen! **Biete Software**: Shellshock 60 DM, Fade to Black 80 DM (zus. 120 DM) + je 8 DM Porto und Resident Evil (Pal), J:2/ Chris + Key + Rocketlauncher!! Auf deine MC (einsenden + 15 DM). Call! Tel. 02233/41681 (Stefan)

Discworld mit Komplettlösung, Theme Park, Shellshock für je 50 DM. NBA Jam 30 DM. Alle Games Pal mit Anl. & Verp. Alle 4 Games zusammen 140 DM. Tel. 05055/8176 (ab 17 Uhr, Patrick)

Battle Arena Tohshinden2 50 DM, F1 70 DM, 100% ok, keine Kratzer, wie neu, per NN. Suche Crash Bandicoot, Tomb Raider, D.Derby2, WO2097, nur Pal. Verkaufe 5 G7000-Module für 100 DM. Tel./Fax 05661/1720 (tagsüber)

Playstation + 2 Pads + Negcon + Memory Card + ca. 6 Demos & 9 Spiele (dar. Topspiele wie Tekken2, Formel1, Resident Evil, RRR, Worms, WC3, NP 1600 DM!) für nur 780 DM. Tel. 02244/4415 (Renè)

Sony Playstation 250 DM. 2 Pads, Linkkabel, Memory Card je 25 DM. Lenkrad 90 DM & 10 Spiele (ua. F1, DD2) je ab 25 DM. Alles dt mit Verpackung und Anleitung. Tel. 034903/31510 (ab 18 Uhr, Bis dann!)

PSX (wechseltrickfähig) + Memory Card + Maus + Sony Scart-Kabel + 6 Games (ua. WC3, Resident Evil, Alien Trilogy (uk), Gunship, Twisted Metal) + 4 Demo CD's. Tel./Fax 08869/5159 (bis 24 Uhr)

PS + 2 Pads + Lenkrad + Light Gun + Maus + M-Card + RGB-Kabel + 9 Spiele (ua. Die Hard Trilogy, Tekken2, Resident Evil, RRR) + Demo CD nur komplett für 1100 DM. Tel. 0231/431349 (ab 17 Uhr, Martin)

Mickey's Adventure 45 DM, Destruction Derby 55 DM, Need for Speed 65 DM, Tekken 55 DM, Ridge Racer 50 DM, Madcatz Lenkrad 95 DM. Tel. 07362/7968

PSX + Memory Card + Scart + Pal-Kabel + Pad für 350 DM. Resident Evil mit Spielführer (engl.) 70 DM. D, Discworld, Hi Octaine je 50 DM. Tel. 05971/422735 (abends, Holger Braun)

Tausche & verkaufe **20 PSX-Spiele**: Die Hard, P. Overkill, Soviet Strike, 3 Ego-Shooter, 5 Beat'em Ups, Tekken2, Timecom., Worms, RRR, F1, Tunnel B1, Tobal, Overblood jp usw. ab 39 DM. Außerdem Umbau-Chip! Tel. 09261/93104 (ab 17 Uhr)

Diverse neuere und ältere **Titel für Playstation**. Kauf & Verkauf je nach Bedarf! Wer Lust auf Abwechslung hat, für den lohnt sich ein Anruf mit Sicherheit. Also dann auf bald! Tel. 0641/74124 (Uwe)

Battle Arena Tohshinden2 (Pal), Topzustand. Tel. 04271/71472 (Dirk)

Playstation-Spiele: Thunderhawk2, Fifa'96, Wipeout, Destruction Derby, NBA Jam, 3D Lemmings, Wing Commander3, Magic Carpet und viele andere für 30-70 DM. Tel. 0201/580443 (Essen, Thomas)

EXOTEN

Verkaufe & tausche **Neo Geo CD-Spiele**: Robo Army, Samurai Shodown2 je 30 DM. Suche Alpha Mission2, Mutation Nation, View Point. Tel. 06222/72757 (ab 18 Uhr)

Umgebaute **Turbo Duo** (us/jp) + 3 Spiele. Tausche auch gegen Saturn oder Playstation (evtl. Zuzahlung). Tel. 08561/8675

Neo Geo-Module: z.B. Fatal Fury, World Heroes, Top Hunter, Mutation Nation, Alpha Mission2, Spinmaster, King of Monsters2, Burning Fight, Puzzled, Andro Dunas usw., Preise VHB. Tel. 02401/8749 (Mo-Fr ab 18 Uhr)

Turbo Duo, Hu-Cards & CD's, außerdem Arcade Card + 2 Arcade-CD's und andere Hardware, auch einige SNES-Spiele und Pads. Suche SNES-Rollenspiele (auch japanische!). Tel. 09122/14514

Neo Geo CD + Stick + King of Fighters'95, FF3 & Samurai Showdown3 für 560 DM (NP 1200 DM). Ruft an: Tel. 08142/40115 (bis 23 Uhr)

Super Vision Handheld mit 10 Spielen, incl. Verpackung für zusammen 50 DM. Gamate Handheld 20 DM. Tel. 08233/740112

Turbo Express Handheld + Netzteil + 7 Spiele (W.C. Tennis, Bonk1, Parasol Stars etc.), 1A-Zustand, VHB 450 DM oder SNES/Playstation-Games im Tausch. Siehe Suchanzeige! Tel. 05021/62691 (Thomas)

Ca. **30 Neo Geo Module**. Suche z.B. Samurai Shodown2+3, Ninja Commando, Sengoku2, Last Resort ua. Titel. Tausche auch!!! Suche für Saturn z.B. Virtua Cop, Shinobi X usw. Verkaufe Neo Geo Konsole + Mega CD + Mega Drive + Spiele, auch einzeln! Suche Playstation! Tel. 08431/41991 (oder 2564)

Neo Geo CD + 2 Pads + CVBC Kabel + Samurai Showdown2 + King of Fighters'95 + Top Hunter + Windjammers + Viewpoint, Konsole Pal! Tausche gegen PS + Spiele oder verkaufe, Preis VHB. Tel. 07672/4522 (ab 17 Uhr, Denis)

Neo Geo CD + 2 Pads + 5 Spiele (Savage Reign, Last Resort, King of Fighters'95, Windjammers, Baseballstars'95) VB 500 DM. Tel. 06431/23661 (ab 18 Uhr)

Jaguar-Spiele: Iron Soldier und ein Ballerspiel je 60 DM oder Tausch gegen Jaguar- oder Lynx-Spiele. Tel. 0441/83809

Atari Lynx: Toki, Battlezone 2000, Quix, Jimmy Conners, Joust, Rampart, Dracula, Pinball Jam, Prügelspiel, Ishido, etc. **Jaguar**: Flashback, Prügelspiel, Pinball Fantasies, etc. Tel. /Fax 04131/406278

OLDIES

Mattel-Intellivision + Nasl Soccer + Star Strike + Triple Action + Autoracing + Tennis + Space Battle + The Dreadnaught Factor + Frog Bog + Horse Racing + Armor Battle + Boxing + Astrosm. + Hockey. Alles auch einzeln! Tel. 06431/3553

Atari 2600: Kaufe & tausche Module und Zubehör. Vectrex: Kaufe Konsolen und Module. Carsten Bonna, Vhlandstr. 18, 44147 Dortmund. Tel. 0231/881355 (ab 20 Uhr)

Achtung!!! **MB-Vectrex + 42 eingebaute Spiele** & Demos (ua. Pole Position, Fortress of Narzod, Vector Vaders (1996), Patriots (1996), Dark Tower (Rollen- & Adventurespiel der ersten Stunde)). Tel. 06431/3553



Atari VCS 2600-Spiele: Summergames, Tomcat je 35 DM. Minigolf, Streetrace, Sky Diver, Pitfall, Space Invaders, Phönix je 25 DM. Für Schmidt VG 2000: Jump Bug, Fußball, Astro Invaders je 25 DM. Diverse XE VB. Tel. 030/6258637

Colecovision mit 6 Spielen (z.B. Smurf), Paddles, VCS-Adapter, Turbo Grafix (RGB) mit Spielen gegen Gebot! Verkaufe auch Jaguar (RGB) + tausche PSX, NG-Module, MD etc. Bis dann! Tel. 04962/5655 (Frank Höfs)

SONSTIGES

Löse meine riesige **MD- und MCD-Sammlung** auf: Viele Top-Spiele für 30 DM. Habe auch viele 3DO-, Saturn-, Playstation-, SNES-, 32X- und Game Gear-Spiele. Verkaufe Saturn mit 3 Spielen für 450 DM. Verkaufe außerdem PSX mit 3 Spielen für 450 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Movelisten mit Combos, Fatalities, Secret Moves zu nahezu jedem Beat'em-Up zu verkaufen. Resident Evil-Kartenmaterial + Tips, sowie Cheats! Info gegen Rückporto: A. Purzer, Edlingerstr. 22, 81543 München.

Nintendo 64 mit Game, Mega Drive mit Mega CD und 6 Games. Günstiger Sony-Videoprojektor, Heftsammlungen, NTSC-Laserdiscs, aktuelle Filme (Dusk til Dawn, Goldeneye, Rumble...). Suche PSX + F1 + Mad Katz. Tel. 07263/2489

Neo-Geo, 2JB, 2MC, 21 Module, Zubehör, auch einzeln. Nintendo 64+Spiele, 100%neu, gegen Gebot. Aus Gewinn: Playstation+15 Spiele, 100% neu; Kaufe + Vk. auch gebr. PS-Spiele. Tel: 02161/894148 (ab 18 Uhr, André)

NTSC-Laserdiscs (From Dusk till Dawn, Barb Wire, Broken Arrow, Jumanji, Screamers, Executive Decision usw. Alles noch verschweist. Pioneer NTSC-LD-Player, Nintendo64 mit Game. Angebote unter Tel. 07263/2489

N64 + RGB-Umbau + Mario64 nur 899 DM VB (5 Monate Garantie). PSX-Spiele Total NBA, NBA in the Zone, Motor Toon2, True Pinball, Dead Heat Road, Crash Bandicoot je 30-50 DM. Tel. 08621/62795 (Ilyas)

Spiele für PS und SNES, Mastersystem + 5 Module, außerdem Musik CD's und Zeitschriften! Suche NES + Elite und Gamebuster + Memory Disk Drive für PSX! Suche Controller für Saturn! Tel. 08741/4348 (Martin)

Tausche & (ver)kaufe immer **Games für Playstation, Saturn & Nintendo 64!** Pilotwings jp 150 DM, Circuit Beat jp 70 DM, Selverload us 65 DM, Alien Trilogy us 65 DM, Mario jp 150 DM, RRR jp 70 DM! 100% zuverlässig, Anrufen lohnt sich bestimmt! Tel. 09331/7630 (bis 24 Uhr, Chris)

Tausche oder verkaufe **PSX mit 7 Games** (RRR, I.t.Hunt) gegen Nec FX oder Preis VB. Suche Arcade Card Pro für PCE, seltene Japanspiele für PCE und Engine GT oder LT. Ruft an: Tel. 02053/41798 (Christian)

Löse meine **MD + MCD-Sammlung** auf, viele Spiele für 30 DM! Verkaufe auch günstig Spiele für Sat, PS, 3DO, SNES, 3DO, 32X & Game Gear. Verkaufe US-SNES mit Adapter und Spiel für nur 150 DM, evtl. auch Tausch. Tel. 0511/414899 (Thomas)

Tausche/kaufe/verkaufe **Games für Nintendo 64, Playstation, Saturn!** 100% zuverlässig! Suche hauptsächlich Neuheiten! Tel. 09331-7630 Christian (Bis 24 Uhr, Anrufbeantworter)

Zeitschriften zu verkaufen. Eventuell Tausch gegen PSX-Spiele. Habe alle gängigen dt/us/engl wie EGM, EGM2, Gamefan, Fusion, Edge, Maniac, Total, Mega Fun, Video Games, Fun Generation, Next Level, Funvision usw. Tel. 07805/59328

Neue **NTSC-Laserdiscs**: Barb Wire, From Dusk till Dawn, Broken Arrow, Eraser, Screamers, Twister, Mission Impossible, C. Island uvm. Verkaufe auch aktuelle PSX-NTSC-Games. Suche Vidikron VPF40 Projektor. Tel. 07203/2489

PSX-Spiele: Adidas Power Soccer 60 DM, Air Combat 50 DM. **SNES-Spiele S.Mario Kart** 40 DM! **3DO-Spiele**: Shock Wave, Strategiespiel, Crash'n'Burn, Guardian War, Total Eclipse, Worms je 30 DM! Tel. 07145/7696

Löse **MD + MCD-Sammlung** auf! Topspiele für 30 DM. Auch Spiele für 3DO, PS, Saturn, 32X und SNES. US-SNES + Adapter + Spiel 150 DM. Verkaufe JP-MD + Umbau 120 DM. Tel. 0511/414899 (Thomas)





Das "Super Vision" kam als preiswerter Game-Boy-Clone auf den Markt: Mit ca. 30 Spielen bot das LCD-Handheld jedoch wenig Abwechslung – zumal die nachgeahmten Spieleklassiker wie "Pac Boy", "Crystal-ball" und "Pro Tennis" kaum fesselten. Konsolen-Sammler stellen das "Super Vision" als einmalige Anschaffung ins Archiv.



MITMACHEN! Wenn sich jeden morgen zwei Waschkörbe Tips-Post über meinen Schreibtisch ausbreiten, bedeutet das meist ein paar Überstunden. Wer mir noch mehr Arbeit bescheren will, schickt seine Tricks (bitte nicht woanders abschreiben) an die Adresse unten. Bitte beachtet, daß uns knackige Kurztips und Passcodes lieber sind als ellenlange Komplettlösungen!

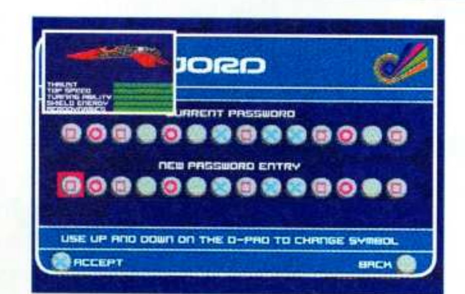
Unsere Adresse lautet:

Cybermedia Verlags GmbH • MAN!AC • „Tipsteufel"
Wallbergstr. 10 • 86415 Mering

WIPEOUT 2097

PS

Last but not least fehlt Euch noch ein Cheat zum absoluten "Wipeout"-Glück: Wer sich den rasend schnellen Piranha-Jäger in den Hangar stellen will (und damit auch alle Klassen und Kurse anwählen kann), gibt den nebenstehende Paßcode ein. Übrigens: Mit dem Cheat, den wir Euch in der letzten MAN!AC verraten haben, verwandelt sich der Piranha-Jäger in einen wunderschön animierten Hai!





Mit dem oben abgebildeten Paßcode habt Ihr "Wipeout 2097" komplett durchgespielt und bekommt den Piranha-Jäger (rechts: neGcon-Code).

NEED FOR SPEED

PS

Marco Hermann hat uns via e-Mail mitgeteilt, wie Ihr den geheimen Kurs "Lunar Springs" anwählen könnt. Hierzu gebt Ihr als Paßcode "MQKZCL" ein und geht bei der Streckenanwahl auf "Rusty Springs". Drückt ▲, L1 und R1, damit "Lunar Springs" (die Rennstrecke auf dem Mond) erscheint. Wichtig ist, daß Ihr ▲ etwas früher drückt als L1 und R1!

"MQKZCL"
▲ L1 R1





Als Paßcode gebt Ihr "MQKZCL" ein und geht im Streckenwahl-Menü auf "Rusty Springs". Drückt nun ▲, L1 und R1...

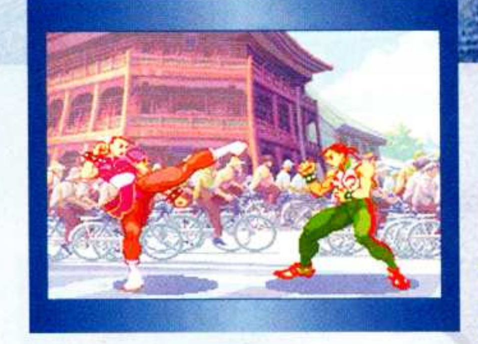


WAVE RACE 64

N64

Hört sich leicht an, ist aber verdammt schwierig: Um bei Nintendos Jetski-Spektakel auf einem putzigen Delphin zu reiten, müßt Ihr im "Dolphin Park" (Stunt-Modus) alle Tricks vorführen und jeden Ring erwischen! Habt Ihr das geschafft, drückt Ihr im Jetski-Auswahlbildschirm (Championship) ↓. In der nächsten MAN!AC verraten wir Euch dann, wo Ihr den Delphin-Kurs findet!





STREET FIGHTER ALPHA 2

PS

Um eine Chun-Li in ihrem alten Kostüm und mit der klassischen Feuerball-Bewegung zu bekommen, haltet Ihr vor dem Auswählen fünf Sekunden lang SELECT gedrückt, bis sich ihr Ohrschmuck weiß verfärbt.

Wer die Klamotten der Figuren neu einfärben will, drückt zur Anwahl zwei Knöpfe gleichzeitig:

■ + ▲ , ▲ + ●
● + ✖ , ✖ + ■

DIE HARD TRILOGY

PS

In der letzten MAN!AC haben wir Euch alle Paßcodes verraten, wer sie trotzdem selbst erspielen will, kann die drei Spiele mit einem der folgenden Cheats austricksen. Alle Kombinationen müßt Ihr im PAUSE-Modus bei gedrückter R2-Taste eingeben!

Unverwundbarkeit
R2 + → ↑ ↓ ■

Skelett-Modus
▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ ▲ → → → →

Unverwundbarkeit (Die Harder)
↓ ▲ → ■

Riesige Autos (Die Hard 3)
← ▲ → ↓

Spezielle Ansicht
↓ ● ↓ ●

ALIEN TRILOGY

SA

Drei interessante Paßcodes zur Saturn-Fassung des "Alien"-Knallers hat uns Jörg Brockmeier von Dynatex gefaxt.

Unverwundbar	F1SH1NGFORGVNS
Unendlich Ammo	F1LLMYPOCK1TS
Levelanwahl	FLYTO *00-34*

SIM CITY 2000

SA

Darauf kommen nur Sim-Profis wie Marco Finessi aus Mühltal: Erstmal legalisiert Ihr das Glücksspiel und baut einen Yachthafen. Wartet, bis ein Boot diesen verläßt und setzt den Cursor auf den Kahn. Drückt mehrmals die L-Taste und eine Slot-Machine erscheint! Ein Spiel kostet 10 Mark, gewinnen könnt Ihr bis zu 2000 Mark. Gestoppt werden die Walzen mit dem C-Knopf.

GUNSHIP 2000

PS

Wer seinen Hubschrauber unzerstörbar machen will, befolgt den Ratschlag von Jens Bischoff aus Friedrichshafen: Haltet im Ladebildschirm R1 und R2 gedrückt! Wollt Ihr ein paar zusätzliche Waffen kassieren, haltet Ihr L1 und R1 gedrückt.

PROJECT OVERKILL

PS

Als Ergänzung zu unserem Energie-Cheat in der letzten Ausgabe verraten wir Euch diesmal, wie Ihr eine Tarnkappe (Schutzumhang) bekommt und wie Ihr Eure Figuren dazu bewegt, schneller zu laufen.

Tarnkappe

Im Spiel PAUSE drücken, ▲ gedrückt halten, ■, ●, ●, ■ eingeben, ▲ loslassen, ✖ gedrückt halten, ▲, ▲ eingeben und ✖ wieder loslassen.

Höhere Geschwindigkeit

Im Spiel PAUSE drücken, ↑ gedrückt halten, ▲, ▲, ▲, eingeben, ↑ loslassen, ↓ gedrückt halten, ✖, ■, ● eingeben und ↓ wieder loslassen.

SPACE HULK

PS

Cheat-Menü gefällig? Dann haltet im Bild mit den zwei Türen L1 gedrückt und gebt die Kombination unten ein. Als Belohnung dürft Ihr Euch unverwundbar machen, mit Munition eindecken oder den Level anwählen.

L1 + ✖ ■ → ✖ ▲ ✖ ↓ ✖ ■ → ✖

TIME COMMANDO

PS

Die Gebrüder Rudel aus Maul haben zusammen mit Papa die Codes zur deutschen Fassung von "Time Commando" erspielt.

Level 1	DODPJMGX
Level 2	JPBABUAK
Level 3	ZZPVGNFT
Level 4	YTMSSTNG
Level 5	NFREDBIM

BASES LOADED

PS

Wer nur noch Home Runs schlagen will, drückt während des Spiels START und gibt auf dem zweiten Pad die Kombination ein. Danach führt Ihr mit Druck auf den L-Knopf auf Controller 2 einen Home Run aus.

▲ ■ ✖ ● ● ●

PRO PINBALL

PS

Der Turbo-Modus von "Pro Pinball" wird aktiviert, indem Ihr Euch in der High-Score-Liste einfach als "PRO" eintragt und das Spiel wieder von neuem beginnt. Jetzt wird's ungeheuer schnell...

BLAM! MACHINEHEAD

Videospiele-Profi Günter Menning aus Saarbrücken war der erste Leser, der uns seine sauer erspielten Paßcodes zu diesem kompromißlosen Actionspiel geschickt hat.

Level	Paßcode
Level 1	MAEF6XjBHG
Level 2	GALFiKVKGP
Level 3	WNZQGOVWWM
Level 4	63HjyEizGj
Level 5	O742BSFG8D
Level 6	323KX8j20G
Level 7	6C7QQMGCA
Level 8	323KX8j20G
Level 9	GuFPQ1F61F
Level 10	ZNFFj0L2CA
Level 11	jV26iOR11F
Level 12	WO1KtH3C7Q
Level 13	9PMOA6BHPG
Level 14	8E4SFOLNND
Level 15	GGGPSNF4VL
Level 16	7S4ZSNRBaD
Level 17	FKSHHOtt2j

MOTO TOON GP 2

Im Goodie-Menü markiert Ihr die erste Fragezeichen-Zeile und gebt die erste Tastenkombination ein (siehe unten), danach die zweite Zeile mit der zweiten Kombination, usw. Außerdem könnt Ihr das Optionsmenü erweitern, indem Ihr ab dem Hauptmenü L1, L2, R1 und R2 festhaltet.

Motor Toon "R"

L1 gedrückt halten **+ SELECT**
L1 + L2 gedrückt halten **+ SELECT**
R1 + R2 gedrückt halten **+ SELECT**
R1 gedrückt halten **+ SELECT**

Neue Fahrer

L1 gedrückt halten **+ SELECT**
L1 + L2 + R2 gedrückt halten **+ SELECT**
L1 gedrückt halten **+ SELECT**
R1 + R2 gedrückt halten **+ SELECT**

Neue Rennstrecken

L1 gedrückt halten **+ SELECT**
R1 gedrückt halten **+ SELECT**
L1 + R1 gedrückt halten **+ SELECT**
L1 gedrückt halten **+ SELECT**

"Submarine X"

L1 + R1 gedrückt halten **+ SELECT**
R1 + R2 gedrückt halten **+ SELECT**
L1 + R1 gedrückt halten **+ SELECT**
L2 gedrückt halten **+ SELECT**

FORMEL 1

Marcel "Yoshimitsu" Steffens ergänzt unseren "Formel 1"-Marathon. Beide Cheats müßt Ihr im Auswahlbildschirm (Übungsrunden/Qualifikationen/Rennen) eingeben:

Lava-Modus

SELECT + ■ ● ↑ → → ● ✖

Kommentator redet Blödsinn

SELECT + ← ● ↑ ↓ ↓ → ● ■ ■

LOMAX IN LEMMINGLAND

Martin Cwik aus Bielefeld war der erste, der uns die komplette Paßcode-Hierarchie zum neusten "Lemmings"-Abenteuer zugeschickt hat.

Level	Paßcode
Level 2	■ ■ ● ▲ ● ● ▲ ✖
Level 3	✖ ■ ■ ▲ ✖ ● ▲ ✖
Level 4	■ ■ ✖ ▲ ✖ ● ▲ ✖
Level 5	✖ ■ ▲ ● ● ▲ ▲ ✖
Level 6	▲ ✖ ● ● ✖ ● ▲ ✖
Level 7	● ✖ ■ ● ● ● ▲ ✖
Level 8	■ ▲ ✖ ● ✖ ■ ▲ ✖
Level 9	✖ ■ ▲ ■ ● ✖ ▲ ✖
Level 10	● ● ● ■ ✖ ▲ ● ✖
Level 11	■ ▲ ■ ■ ✖ ● ● ✖
Level 12	● ▲ ✖ ■ ● ● ● ✖
Level 13	▲ ✖ ▲ ✖ ✖ ✖ ● ✖
Level 14	✖ ✖ ● ✖ ● ■ ● ✖
Level 15	■ ▲ ■ ✖ ✖ ■ ● ●
Level 16	✖ ● ✖ ✖ ✖ ✖ ● ●
Level 17	● ✖ ▲ ▲ ■ ■ ● ●
Level 18	■ ▲ ● ▲ ▲ ▲ ● ▲
Level 19	● ■ ■ ▲ ▲ ■ ● ▲
Level 20	■ ■ ✖ ▲ ■ ■ ● ▲
Level 21	● ✖ ▲ ● ■ ■ ● ▲

NEED FOR SPEED

Im Tournament-Paßcode-Bildschirm gebt Ihr "XRM-QHX" ein. Wählt einen anderen Modus und stellt den Cursor auf "Duell" und haltet L1 und R1 gedrückt – jetzt wird's gnadenlos...

MECHWARRIOR 3050

Als Ergänzung zu den Paßcodes in der MAN!AC 6/96 hat uns Daniel Gräter aus Nürnberg einen Cheat geschickt, mit dem Ihr geheime Mechs aktivieren könnt. Dazu drückt Ihr ↓, A, X, sobald das "Triburion"-Logo erschienen ist. Im Paßwort-Menü gebt Ihr nun eine der folgenden Paßcodes ein:

XTRM4K
XTRM3K

WIPEOUT 2097

Die Cheat-Flut zu Psygnosis Techno-Rennen reißt nicht ab. Mit dem (wahrscheinlich) endgültig letzten Trick bemächtigt Ihr Euch einer Mini-Gun, die an der Spitze Eures Gleiters montiert ist. Hierzu haltet Ihr während des Spiels wie gewohnt L1, R1 und SELECT gedrückt und gebt die untenstehenden Kombination ein.

L1 + R1 + SELECT

■ ● ✖ ■ ● ✖ ▲

BLACK DAWN

Die Paßcodes zu diesem US-Import haben wir von Stephan Laupenmühlen aus Gladbeck bekommen.

Level	Paßcode
Level 2	1018
Level 3	1006
Level 4	1213
Level 5	0203
Level 6	0917
Level 7	0354

IMPACT RACING

Jens Bischoff aus Friedrichshafen hat uns drei Paßwörter zu seinem Lieblingsspiel verraten...

Cheat	Paßwort
Alle Waffen	LOADSOFSTUFF
Unzerstörbar	I AM IMMORTAL
Endsequenz	JOURNEYS END

NEXT TIME

BIG MOUTH

Nintendo kann's nicht lassen: Bereits in den 80er-Jahren experimentierte der Konsolen-Anbieter mit beschreibbaren Disketten als Speichermedium für den 8-Bit-Bestseller NES, jetzt läßt der Marktführer die Idee wieder aufleben: In Zusammenarbeit mit der Händlerkette Lawson (6.000 Outlets) wird Nintendo spezielle Terminals einrichten, die es Fans des 16-Bit-Systems Super Nintendo ermöglichen, Spiele auf spezielle Cartridges zu speichern. Den Spieleherstellern erspart diese Art von Vertrieb die hohen Fertigungskosten und Vorlaufzeiten – zudem ein Großteil der Produktionskapazität bereits auf die Fertigung von N64-Cartridges umgestellt ist. Dem Spieler kommen die Download-Spiele wiederum biller: Neue Titel kosten zwischen 20 bis 70 Mark.



Jürgen Fröhlich (Produkt Manager bei Konami)

In 5 Minuten ist Weltuntergang

Die Schnapsvorräte sind aufgebraucht, die Bundesliga aufgelöst und alle Frauen verschwunden. „Welche Spiele würdest Du fünf Minuten vor Weltuntergang noch einmal auf den Bildschirm holen? Und warum?"

1. Rayman (Ubi Soft, 1995):

"...liebevolle Details und bezaubernde Atmosphäre bringen mich auf angenehmere Gedanken."

2. Project Overkill (Konami, 1996):

"...um mich schon einmal in die richtige Endzeitstimmung zu versetzen. Außerdem kann ich bei der Gelegenheit noch einige miese Typen mit in den Tod nehmen."

3. Wipeout 2097 (Psygnosis, 1996):

„...ein letztes Mal noch gebe ich mich im Geschwindigkeitsrausch den hypnotischen Klängen hin. Im Trance-Zustand läßt sich das Ende sicher leichter ertragen."

2/97 erscheint am 8. Januar

Nächsten Monat wird sich zeigen, wie gut **"Mario Kart 64"** wirklich ist: Neben dem Miyamoto-Werk testen wir schätzungsweise noch ein halbes Dutzend weitere N64-Titel – sofern die Programmierer diesmal pünktlich waren. Außerdem berichtet Winnie von der aktuellen Nintendo-Messe **"Shoshinkai"** – Japan live und in Farbe. 32-Bit-Fans schöpfen aus dem Vollen: Wir bereiten eine umfassende Work-in-Progress-Reportage über **"Resident Evil 2"** vor, lüften den Schleier der neuesten **Sega-Projekte** für den Saturn und kümmern uns um den ersten Polygon-Auftritt der "Street Fighter": Capcoms **"Street Fighter EX"** sieht zumindest auf Fotos atemberaubend aus und könnte die "Tekkens" und "Virtua Fighters" dieser Welt ernsthaft ins Schwitzen bringen.



Ansonsten erwartet Euch die bekannt gehaltvolle Mischung aus verläßlichen Spieletests, den aktuellsten News-Meldungen und den wichtigsten Tips. Und nicht zu vergessen: Für alle 16-Bit-Enthusiasten bereiten wir ein Special vor – laßt Euch überraschen.



Worauf stehen Eure japanischen Spiele-Kollegen, und wann erscheinen die Fernost-Hits in Deutschland?

Platz	Titel / Hersteller	Genre / Deutschland
1	Fishing Pak-In-Video	Sport (Fischen) nicht geplant
2	Sacra Daisen Sega	RPG/Strategie nicht geplant
3	Heroine Dream Asmik	Adventure/Sim nicht geplant
4	Psychic Force Taito	Beat'em-Up nicht geplant
5	Gundam Gaiden I Bandai	3D-Action/Sim nicht geplant
6	Pocket Monster Nintendo	Rollenspiel nicht geplant
7	Cool Boarders UEP	Fun-Sport Anfang '97
8	Wave Race 64 Nintendo	Sport März '97
9	Gallop Race Tecmo	Sport (Derby) nicht geplant
10	Street Fighter Zero 2 Capcom	Beat'em-Up erschienen

Die Beliebtheits-"Top 10" zitieren wir aus der „Famicom Tsushin", mit über 500.000 Lesern pro Woche das meistverkaufte Spielemagazin der Welt. Die Deutschland-Veröffentlichungen basieren auf den Aussagen der hiesigen Firmenvertretungen.

LANGER ATEM ODER KURZE BRISE?



DIE WELT DER VIDEOSPIELE IN ZAHLEN: Die wirtschaftliche, technische und kreative Bedeutung eines Systems anhand der Originalentwicklungen für eine Konsole: Für welches Gerät haben sich Vertriebe und Programmierer ins Zeug gelegt? Umsetzungen sind wie immer nicht berücksichtigt. Auf die letzten 14 Jahre hochgerechnet wird der lange Atem des NES sichtbar, beachtlich ist auch das Durchhaltevermögen des Neo Geo, das sich anschickt, das Super NES zu überleben. Die konsequente Kombination aus Automaten-Technik und Heim-Recycling hat sich – wenn auch auf niedrigem Niveau – bewährt. Als kurzes Aufblitzen ist das 3DO auf dieser Grafik sichtbar – der Hype des Jahrzehnts?

Durchschnittlich verdrückt der deutsche Fußballfan 10 Flaschen Bier, 2 Pizzas und 3 Tüten Chips pro Länderspiel.

International Superstar Soccer Deluxe ist so bombenscharf, da wirst Du kaum zum Essen kommen.

Bald auch für PlayStation

MÜLLER-BOMBE STATT ZAHNARZT-PLOMBE.

DER SNES-KLASSIKER JETZT AUCH FÜR MEGA DRIVE.

Olé, Olé, Olé!!! Bombenstimmung mit International Superstar Soccer Deluxe. **Maniac 11/95:** „... das beste Fußball, das man in digitaler Form erleben kann ... das Videospiel des Jahres." Wertung: 90%. **TOTAL! 11/95:** „... Wahnsinn, was KONAMI uns mit diesem Programm beschert!" Note: 1. **Videogames 11/95:** „Das neue, beste SNES-Fußball aller Zeiten heißt wieder ISS ..." Wertung: 90%. **Gamepro 12/95:** „... ohne Übertreibung kann man von einer perfekten Fußballsimulation sprechen." Note: 1. **Fun Generation 11/95:** „... der nochmal gesteigerte Realitätsgrad wird Begeisterungsstürme hervorrufen." Wertung: 9/10. Zurück zur Werbung ...







Präsentiert von:





KONAMI (Deutschland) GmbH, Postfach 560180, 60406 Frankfurt